• EXTREME ROLEPLAYING GAME •

INFERNUM

EDIÇÃO APOCALÍPTICA

Game design
CAIO ROMERO

Graphic design
RAUL RINALDI

CAMPFIRE ESTÚDIO • CAMPFIRE ESTÚDIO • CAMPFIRE ESTÚDIO •

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Romero, Caio
Infærnum / Caio Romero. -- Maringá, PR :
Ed. do Autor, 2023.

ISBN 978-65-00-68667-8

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
3. Jogos de interpretação (RPG) I. Título.

23-154252 CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.93
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.93

Aline Graziele Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

A Profecía

VERSÍCULO 1

Um exército de caídos manifestará sua presença, em carne e ossos, e destruirá o último baluarte da humanidade.

VERSÍCULO 2

Nos quatro dias seguintes a esse fato, as trombetas soarão e os quatro arautos do apocalipse também manifestarão suas presenças entre nós.

VERSÍCULO 3

No sexto dia, um conflito sem igual acontecerá perante a terra da promessa.

VERSÍCULO 4

Por fim, no sétimo dia, os sobreviventes desse cataclismo que tomarem para si o terreno sacro reinarão por mil anos.

Sumário

Infærnum	6
Definição de personagens	10
Sorte	12
Azar	14
Tralhas	16
Bênção	18
Alteração	20
Role 1d6	25
Role 2d6	26
Role 3d6	28
Desgraças	32
Milagres	36
Presságios	40
Desafios	44
Profecia	49
Sobrevivência	52
Súplicas	56
Dia I	62
Dia II	64
Dia III	66
Dia IV	68
Dia V	70
Dia VI	72
Dia VII	74
Referências	76
Inspirações	78
Ficha e tabelas	81
Acessórios	88

Extras

Almas	93
Fendas	99
Colossos	105
Senhor do Medo	111
Pactos	117
Cultos	123
Mestres	129
Paranoias	135
Territórios	141
Domínios	147
Cyfærnum	153
Infærnaculum	159
Arcanos	165
Caos	171
Gerador infærnal de caídos	176
Fluxo de jogo infærnal	177
Oráculo do fim infærnal	178
Point.crawl infærnal	179
Pentagrama infærnal	180
Frustum infærnal	182
Sacros Tentáculos	185

O que é isso?

Infærnum é um jogo brutal de interpretação de papéis que aborda uma temática que pode ser sensível para algumas pessoas. Na ficção, um ou mais jogadores interpretam personagens que vivenciam os últimos dias de todas as coisas num mundo imaginado. Infærnum pode ser jogado solo, cooperativamente ou guiado por um jogador que exerce o papel comumente intitulado de mestre.

Quando Infærnum é **jogado solo**, um jogador interpretará um personagem que lida com o armagedom. Durante o jogo, o jogador sozinho fará perguntas e rolará dados para obter respostas e compreender os resultados na narrativa. É recomendado que o jogador anote um resumo dos acontecimentos conforme a história progride.

Em **jogos cooperativos**, cada jogador interpreta um personagem que vivencia o armagedom, assim como descrito. A diferença principal para o jogo solo é que o grupo toma decisões sobre os rumos da narrativa em conjunto. É recomendado que os jogadores revezem entre si as interpretações de outros personagens que surgirem na narrativa, isso facilita a resolução de cenas com diálogos, por exemplo.

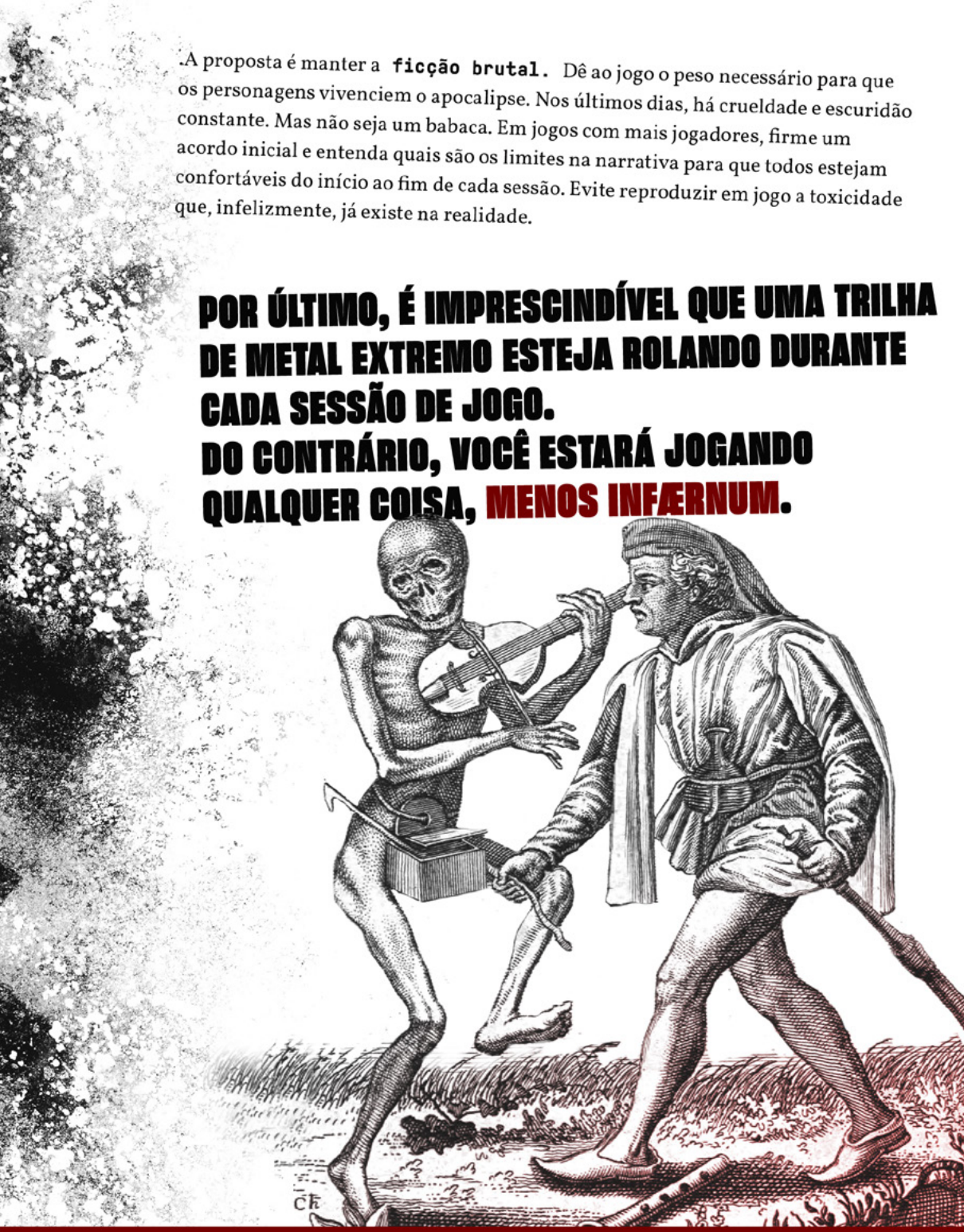
Em **jogos guiados** por um mestre, os jogadores controlam seus personagens enquanto o mestre dá vida ao cenário ao redor deles. Além disso, o mestre pode utilizar as tabelas listadas nas regras como inspiração para gerar ideias conforme descrito adiante.

Ao interpretar seu personagem, você pode tanto imaginar suas ações de um ponto de vista que o coloca em terceira pessoa, quanto em primeira pessoa. Faça como se sentir mais à vontade. É comum que em jogos guiados os jogadores tenham mais facilidade em manter os discursos em primeira pessoa, já que o mestre interpreta todos os personagens não jogadores que surgirem na narrativa, o que "facilita" os diálogos na ficção.

Além das rolagens de dados sobre a mesa e anotações em alguns papéis, todo o resto acontece apenas na imaginação dos jogadores.

.A proposta é manter a **ficção brutal.** Dê ao jogo o peso necessário para que os personagens vivenciem o apocalipse. Nos últimos dias, há crueldade e escuridão constante. Mas não seja um babaca. Em jogos com mais jogadores, firme um acordo inicial e entenda quais são os limites na narrativa para que todos estejam confortáveis do início ao fim de cada sessão. Evite reproduzir em jogo a toxicidade que, infelizmente, já existe na realidade.

POR ÚLTIMO, É IMPRESCINDÍVEL QUE UMA TRILHA DE METAL EXTREMO ESTEJA ROLANDO DURANTE CADA SESSÃO DE JOGO.
DO CONTRÁRIO, VOCÊ ESTARÁ JOGANDO QUALQUER COISA, MENOS INFÆRNUM.



O QUE INFÆRNUM NÃO É?

Infærnum não é nada além de um jogo para que você crie histórias e imagine-se como um personagem ativo nelas, sozinho ou com seus amigos.

Seis dias para criar o mundo, seis dias para obliterá-lo.

Seis dias é tudo que resta.
Hordas infernais escorrem pelas veias subterrâneas do cerne da terra até a superfície. Ninguém lutará por você. Nenhuma divindade ouvirá as suas preces ou últimas lamúrias. É provável que você morra hoje, mas é melhor que isso aconteça depois que alguns caídos fizerem jus ao nome que levam.

Você faz parte do que era o último bastião. A fortaleza ruiu. O baluarte se despedaçou.

A profecia dizia algo sobre uma terra exclusiva para aqueles que resistirem. A única saída é procurar por pistas sobre a Terra Prometida.

Para jogar Infærnum, você precisará de apenas 3 dados. O jogo utiliza somente dados comuns, de 6 lados, descritos nestas regras como d6. Se você ainda não está familiarizado com RPGs, lembre-se que o número que vier antes de "d6" refere-se à quantidade de dados que você precisará rolar quando as regras indicarem isso.

Exemplo: "Role 3d6" significa que você precisa rolar 3 dados de 6 lados. "Role 2d6": dois dados; e assim por diante.

Além dos dados, alguns papéis e lápis são o bastante. Se preferir, você pode manter uma cópia da ficha de personagem para anotar as informações a respeito do personagem que interpreta. Em jogos solo, é recomendado manter um diário de aventura com entradas de texto resumindo os acontecimentos de cada sessão de jogo. Isso te ajudará a manter-se motivado em sua campanha pelos últimos dias.

Quem é você?

DÊ UM NOME AO SEU PERSONAGEM E **DESCUBRA MAIS SOBRE O SEU PASSADO:**

Está em dúvida quanto ao nome do seu personagem? Folhear o livro sacro é uma maneira fácil de encontrar boas sugestões.

3 Um **invocador** que tagarela com caídos.

4 Alguém que **já leu** o que ainda será escrito.

5 O fervor da divindade antiga, a encarnação da **crença morta.**

6 Aos olhos dos outros, um **louco** qualquer.

7 Alguém **importante demais** para lidar com o trabalho sujo.

8 Astúcia e perspicácia te fizeram **sobreviver** até aqui.

9 Um **escravo,** agora livre para continuar lutando.

10 Alguém condenado à **forca,** salvo pelo prenúncio do fim.

11 Aquele que carrega o peso de **muitas mortes.**

12 Por algum motivo, um **monstro.**

13 A **justiça** de uma única perspectiva.

14 Um conhecedor das **profundezas.**

15 Alguém que vê o que outros **não veem.**

16 O servo de um caído que se opõe ao **fim de tudo.**

17 A **chave** para um grande acontecimento.

18 Um viajante de **sonhos.**

No que você é MELHOR que a média?

A RESPOSTA
É A SUA **SORTE**.
ANOTE-A EM UMA
DESCRIÇÃO BREVE
E ESPECÍFICA.

3 Manifestar **milagres** climáticos.

4 Promover a **cura,** prestar auxílios milagrosos.

5 Entender e ser compreendido por seres **animalescos e bestas.**

6 **Resistir, defender** a qualquer custo, manter-se de pé.

7 Encontrar caminhos e impedir que te **encontrem.**

8 Causar boas **primeiras impressões.**

9 Mover-se intensamente, com reflexos **anormais.**

10 Esquematizar, lidar com **armadilhas.**

11 Usar **força bruta,** superar limitações físicas.

12 Perceber minúcias, notar **detalhes ocultos.**

13 **Investigar,** usar da intuição para descobrir.

14 **Memorizar** o que for preciso, gravar na mente.

15 **Improvisar,** solucionar com o qúe é inesperado.

16 **Mentir, blefar,** pintar como quiser a sua verdade.

17 Conhecer e lidar com o **oculto.**

18 **Liderar,** influenciar e cativar.

O que você é pior que a média?

A RESPOSTA É O SEU **AZAR**. ANOTE-O EM UMA DESCRIÇÃO BREVE E ESPECÍFICA.

Se o azar, de alguma maneira, contradiz a sorte e isso gera uma incoerência, role os dados novamente para defini-lo.

EXEMPLO: MINHA SORTE É "CONHECER E LIDAR COM O OCULTO". ASSIM, SERIA INCOERENTE QUE MEU AZAR FOSSE "LIDAR COM O OCULTO".

3 Fazer-se compreender.
4 Pensar estrategicamente.
5 Empunhar armas.
6 Travar embates físicos.
7 Esconder-se.
8 Ludibriar, blefar.
9 Lidar com o oculto.
10 Encontrar pistas.
11 Perceber ameaças.
12 Negociar.
13 Agir com rapidez.
14 Ler, discernir sinais ou runas.
15 Entender a natureza.
16 Discernir intenções.
17 Tirar vidas.
18 Sujeitar-se a outras opiniões.

SUAS **TRALHAS INICIAIS** SÃO EXATAMENTE O QUE ESTÁ DESCRITO A SEGUIR.

Quais os equipamentos que você carrega?

Não se preocupe em contabilizar os equipamentos que você carrega. Quando for necessário, você pode simplesmente fazer perguntas para saber se ainda tem o que precisa na ficção – isso será explicado adiante. Aliás, pode ser que faça sentido que seu personagem carregue algumas tralhas a mais de acordo com seu passado.

EXEMPLO: Estou imaginando que meu personagem é um curandeiro. "Um frasco de perfume, algumas ervas e uma pedra de amolar" são minhas tralhas – contudo, não há necessidade de me preocupar exatamente com quais ervas são essas e quanto eu possuo de cada. Posso resolver isso fazendo perguntas quando fizer sentido. Além disso, pode ser que eu tenha alguns outros aparatos para criar os emplastos e poções.

3

Um pão quase mofado,
um cantil com aguardente
e um canivete.

5

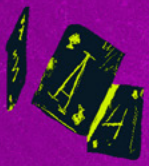
Uma corda com gancho,
um saco de dormir e
uma capa pesada.

4

Um martelo,
alguns pregos
e um pequeno espelho.

6

Um pequeno livro em branco,
tinta e uma pena
para escrita.



7

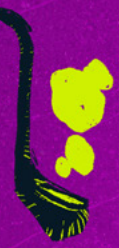
Um jogo com cartas
marcadas, um cachimbo
e um pouco de fumo.

8

Um frasco de perfume,
algumas ervas e
uma pedra de amolar.

9

Uma pederneira,
algumas tochas
e um frasco de óleo.



10

Uma barraca desmontada,
uma mochila
e um cobertor.

11

Uma panela, alguns vegetais e
frascos de temperos variados.

12

Uma pá, um crucifixo
e vestes cerimoniais.

13

Um molho de várias chaves,
alguns cadeados
e um par de algemas.

14

Um mapa de algum lugar,
uma bússola e
uma garrafa de vinho.

15

Um bestiário com
páginas faltando,
uma estola e um rosário.

16

Um fêmur humano,
a pele de algum animal
e pequenos crânios de aves.

17

Um pequeno saco de
couro cheio de sal,
algumas agulhas e um chifre.

18

Uma coroa de espinhos,
algumas velas e um
pergaminho com uma gravura.

Qual a sua Rêncão?

ROLE 3d6

ALÉM DOS SEUS CACARECOS,
HÁ ALGO **ESPECIAL**.

3

Um escudo com um brasão estranho capaz de **invocar relâmpagos.**

4

Um livro com **vontade própria** que materializa o que for escrito nele.

5

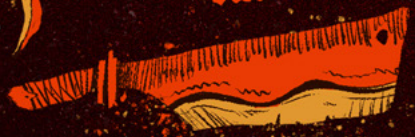
Uma marreta ~~ou berrante~~ com o poder de **causar tremores.**

Uma adaga que permite

6 **controlar a alma** de quem for estocado por ela.

7 Uma cruz com o dom de **repelir caídos.**

8 Um **mangual** capaz de acertar golpes que explodem em chamas.



9 Um **animal possuído** por um caído.

10 Uma espada que **fareja sangue.**

11 Um arco que cria **flechas necrotizantes** por sua corda retesada.

12 Um espelho que mostra a **verdade.**

13 Um chicote que **congela** o que é envolto por ele.

14 Uma **esfera de vidro** que revela o que está por vir.

15 Um **cetro** que comanda o corpo de alguém morto por ele.

16 Um **tridente** capaz de controlar as águas e o que delas emerge.

17

Um manto que torna **invisível** o que cobrir.

18 Uma tatuagem que ganha vida quando seu **sangue é derramado.**

ACERCA DOS PERSONAGENS

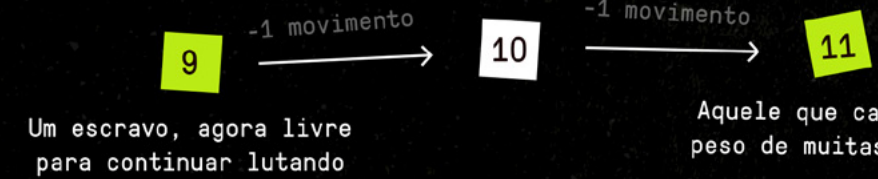
Se estiver jogando com mais pessoas, é possível evitar rolagens repetidas nas tabelas anteriores durante a definição dos personagens. Rerrolar resultados que já saíram é o ideal para diversificar os personagens que estão sendo definidos.

Além disso, se os resultados rolados não agradarem, cada jogador pode realizar o total de **6 MOVIMENTOS** de alteração entre as opções disponíveis para modificar seu personagem.

Exemplo: Ao rolar na tabela "Quem é você?", obtive:

9 Um escravo, agora livre para continuar lutando

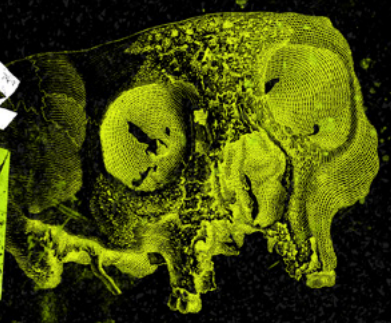
Não gostei muito. O resultado 11 me atrai muito mais. Para fazer essa alteração, preciso gastar 2 movimentos, já que alteraria o resultado de 9 para 11.



Se fizer isso, em todas as demais tabelas de definição de personagem, terei 4 movimentos de alteração disponíveis para fazer modificações.

O total de 6 movimentos de alteração serve apenas para modificar resultados nas tabelas de definição de personagens que apareceram até este ponto. Os movimentos de alteração podem ser gastos tanto para aumentar quanto para diminuir um resultado obtido. Movimentos de alteração não utilizados são descartados e não podem ser "doados" para outros jogadores.

Aleatoriedade ZERO



Depois de jogar algumas sessões rolando nas tabelas para definir personagens, é possível que você queira elaborar seus próprios detalhes do zero. Para isso, basta que você responda às seguintes perguntas com sentenças simples:

QUEM É VOCÊ?

SEU NOME E ALGO SOBRE SEU PASSADO

NO QUE VOCÊ É MELHOR QUE A MÉDIA?

SUA SORTE

NO QUE VOCÊ É PIOR QUE A MÉDIA?

SEU AZAR

QUAIS OS EQUIPAMENTOS QUE VOCÊ CARREGA?

UMAS TRÊS TRALHAS QUAISQUER

QUAL A SUA BÊNÇÃO?

ALGO ÚNICO

Use sua criatividade, inspire-se nas opções presentes nas tabelas de definição e escreva suas respostas para construir um personagem do jeito que preferir. Aliás, essa abertura de customização possibilita a criação de personagens capazes de se adaptar a qualquer cenário de jogo.

Exemplo: Na intenção de um teor predominantemente investigativo, num cenário mais atual e semelhante ao mundo real, defino meu personagem com as seguintes respostas:

QUEM É VOCÊ? Paulo, um detetive que aceita casos bizarros e sobrenaturais

NO QUE VOCÊ É MELHOR QUE A MÉDIA? Investigar ambientes e analisar detalhes

NO QUE VOCÊ É PIOR QUE A MÉDIA? Usar de força bruta, apelar para o físico

QUAIS OS EQUIPAMENTOS QUE VOCÊ CARREGA? Um revólver, cigarros e um isqueiro

QUAL A SUA BÊNÇÃO? Um livro escrito numa língua antiga, repleto de rituais

ROLE 1d6 QUANDO PRECISAR DE respostas

Faça uma pergunta de resposta sim/não:

a resposta é NÃO. **a resposta é SIM.**

Se quiser, você pode considerar a intensidade da resposta de acordo com o valor obtido no dado. Quanto maior, mais intenso será o **SIM**. Quanto menor, mais intenso será o **NÃO**. Nesse caso, o resultado 6 representaria um **SIM ABSOLUTO**, enquanto o resultado 1 seria um **NÃO ABSOLUTO**.

Se achar que uma resposta tem chance maior de ser **SIM**, **SOME 1 AO DADO ROLADO (1D6+1)**.

Se achar que uma resposta tem chance maior de ser **NÃO**, **REDUZA 1 DO DADO ROLADO (1D6-1)**.

ROLE 2d6 QUANDO PRECISAR DE ideias.

Observe o resultado na tabela de verbos:

2d6	1	2	3	4	5	6
1	ignorar	descobrir	começar	bloquear	ganhar	perseguir
2	julgar	fazer	terminar	vingar	imitar	iludir
3	esconder	conquistar	aumentar	guiar	oprimir	ajudar
4	proteger	pacificar	diminuir	expor	emboscar	controlar
5	mudar	encontrar	tomar	planejar	criar	recusar
6	conhecer	curar	pausar	perder	trair	aceitar

Note que há dois resultados possíveis para cada rolagem de números diferentes. 2 e 3, por exemplo, podem representar "terminar" e "conquistar". Você poderá escolher o resultado que fizer mais sentido.

ROLE NOVAMENTE E OBSERVE O RESULTADO NA TABELA DE SUBSTANTIVOS:

2d6	1	2	3	4	5	6
1	ambiente	poder	falha	clima	animal	perigo
2	aliança	problema	atenção	boato	negócio	cilada
3	inimigo	lar	ferimento	caído	medo	prova
4	confronto	caminho	ilusão	fé	solidão	vazio
5	dor	doença	raiva	viagem	esperança	objetivo
6	mentira	morte	pista	riqueza	verdade	sucesso

Assim como na tabela anterior, dois resultados serão possíveis com números diferentes.

Una um resultado da tabela de verbos a outro resultado da tabela de substantivos e interprete a sentença formada. Trabalhe com a primeira ideia que vier a sua mente e tente entender o que isso significa na narrativa.

No princípio era o Verbo [...]
E o Verbo se fez carne, e habitou entre nós,
e vimos a sua glória [...].

João 1:1,14

ROLE 3d6 QUANDO PRETENDER ALGO E NÃO TIVER CERTEZA SOBRE O QUE pode acontecer

Cada **RESULTADO 1** representa uma **DESGRAÇA**.

Cada **RESULTADO 2 OU 3** representa um **ACONTECIMENTO NEUTRO**.

Cada **RESULTADO 4 OU 5** representa uma **FAÇANHA**.

Cada **RESULTADO 6** representa um **MILAGRE**.

Se o que pretende tem a ver com a sua **SORTE**:

CADA MILAGRE ANULA UMA DESGRAÇA

(cada resultado 6 anula um resultado 1 nesta rolagem).

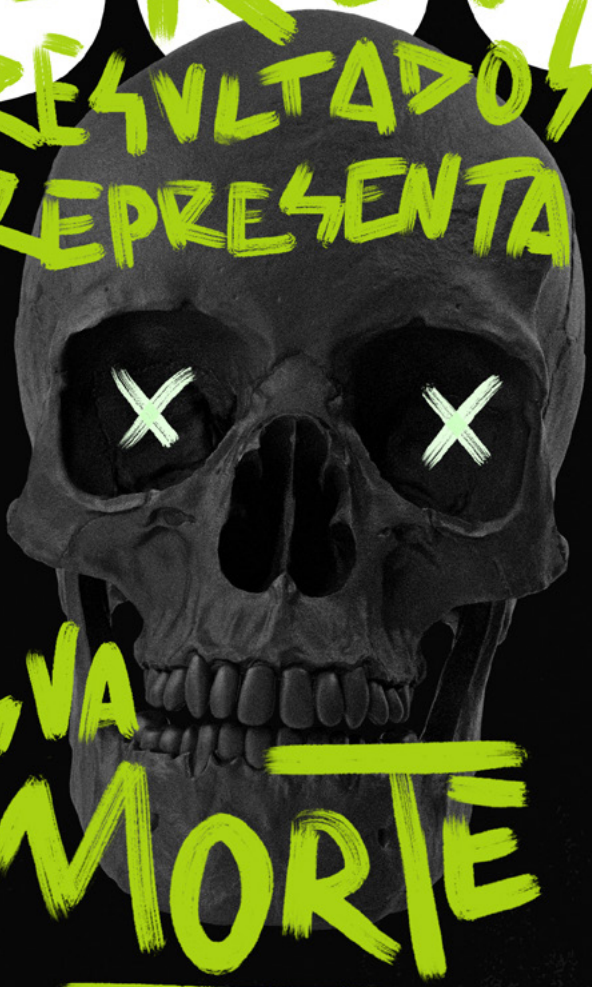
Se o que pretende tem a ver com o seu **AZAR**:

CADA DESGRAÇA ANULA UM MILAGRE

(cada resultado 1 anula um resultado 6 nesta rolagem).

666

TRÊS RESULTADOS REPRESENTAM A VIA MORTE



Apesar de todas as desgraças acumuladas, é o único ponto final possível. Por algum motivo, a maldição da sobrevivência persistirá até que isso aconteça.

Afinal, o inferno já é aqui.

Exemplo: Na cena atual, estou lidando com uma criatura esquelética que emergiu do poço no centro do vilarejo. Minha intenção é golpeá-la com a pá que tenho nas mãos.

ROLO OS 3D6 E OBTENHO OS RESULTADOS 2, 2 E 1.

Isso significa dois acontecimentos neutros e uma desgraça. Interpreto que quando me aproximo para golpear a besta, alguém grita: "Não faça isso!".

Desvio o olhar por um instante e vejo uma jovem menina. O grito e o surgimento da garota são os **dois acontecimentos neutros.**

A **desgraça** é o fato do esqueleto enfiar seus dedos pontiagudos atravessando a carne da minha perna direita. Se eu tentar correr numa próxima rolagem, o tormento (ferimento na perna) causado por essa desgraça pode me afetar como o azar afetaria, fazendo com que novas desgraças (resultados 1) anulem milagres (resultados 6) obtidos nesta rolagem.

Desgraças

são fatos **NEGATIVOS** que acontecem na cena.

Se fizer sentido na ficção, uma desgraça pode causar um tormento a algum personagem. EM TERMOS DE REGRAS, TORMENTOS FUNCIONAM COMO O AZAR.

Façanhas

são ações do personagem realizadas **COM ÊXITO**.

No exemplo anterior, um resultado 4 ou 5 poderia representar a façanha de conseguir golpear o monstro com a pá.

Milagres

são fatos **POSITIVOS** que acontecem na cena. Diferindo das façanhas, não necessariamente têm relação direta com ações realizadas por personagens.

Ainda no exemplo anterior, um resultado 6 poderia representar que, em vez do grito, escuto uma prece litúrgica atrás de mim. Uma garota faz o sinal da cruz com uma das mãos enquanto uma luz emana do poço, consumindo a besta e transformando todos os ossos dela em pó que a brisa carrega em questão de segundos.

Em sessões com mais de um jogador, é interessante alternar as rolagens e "virar a câmera" cada vez para um personagem na cena. Assim todos terão sua chance de ~~morrer~~ agir.

UM AVISO SOBRE AS DESGRAÇAS

Quando acontece uma desgraça (resultados 1 em rolagens de 3d6), existe a possibilidade de que isso cause um novo **tormento** a algum personagem. Como já explicado, em termos de regras, tormentos funcionam como o azar que cada personagem possui. A diferença está no fato de não serem perpétuos. Há a chance de "remover" um tormento por meio de um milagre (resultado 6) obtido numa ação para lidar com esse efeito.

EXEMPLO: Conseguir milagres (resultados 6) em tentativas de curar um ferimento (adquirido por meio de um resultado 1) pode remover esse tormento do personagem.

Também é possível "amenizar" tormentos com ao menos uma façanha (resultado 4 ou 5) obtida numa ação para lidar com esse efeito. Imagine que talvez você não cure completamente um ferimento (para isso seria necessário ao menos um 6), mas consiga estancar o sangramento, por exemplo. Situações como essa permitem que você reescreva um tormento que já tenha, deixando-o menos grave.

EXEMPLO: Conseguir façanhas (resultados 4 ou 5) em tentativas de lidar com uma "hemorragia grave na perna" pode modificar esse tormento para algo como "ferimento sem sangramentos na perna".

Se fizer sentido na ficção, pode ser que uma façanha (resultado 4 ou 5) seja capaz de remover um tormento totalmente. Um exemplo seria utilizar uma façanha para convencer um curandeiro – personagem não jogador – a tratar um ferimento. Se tiver dúvidas sobre quando situações assim são possíveis, considere a narrativa e faça perguntas com 1d6.

ENTENDA QUE TORMENTOS SÃO DIFERENTES DE DESGRAÇAS. Desgraças são resultados que trazem fatos negativos à cena, enquanto tormentos são possíveis efeitos ruins que afetam os personagens e são causados por desgraças – são consequências delas. Por isso remover um tormento jamais reduzirá a quantidade de desgraças acumuladas pelo seu personagem.

Independentemente de quantas desgraças tenha, seu personagem não morrerá a menos que obtenha três resultados 6 ao rolar 3d6. Ainda assim, você descobrirá que a morte pode ser muito melhor que o sofrimento eterno. Um detalhe importante a ser mencionado é que isso vale apenas para personagens de jogadores: desgraças podem sim significar a morte de outros personagens não jogadores, aliados dos personagens dos jogadores na ficção, que se façam presentes na cena.

CONTABILIZE AS DESGRAÇAS ROLADAS POR SEU PERSONAGEM e, quando fizer sentido, anote descrições breves sobre os tormentos que causarem. Em jogos com mais jogadores, é possível que faça sentido que a desgraça obtida na rolagem de um jogador cause um tormento ao personagem de outro jogador.

Entenda que o personagem de quem rolou a desgraça sempre é quem a contabiliza, mesmo que ela tenha causado um tormento a outro personagem na cena.

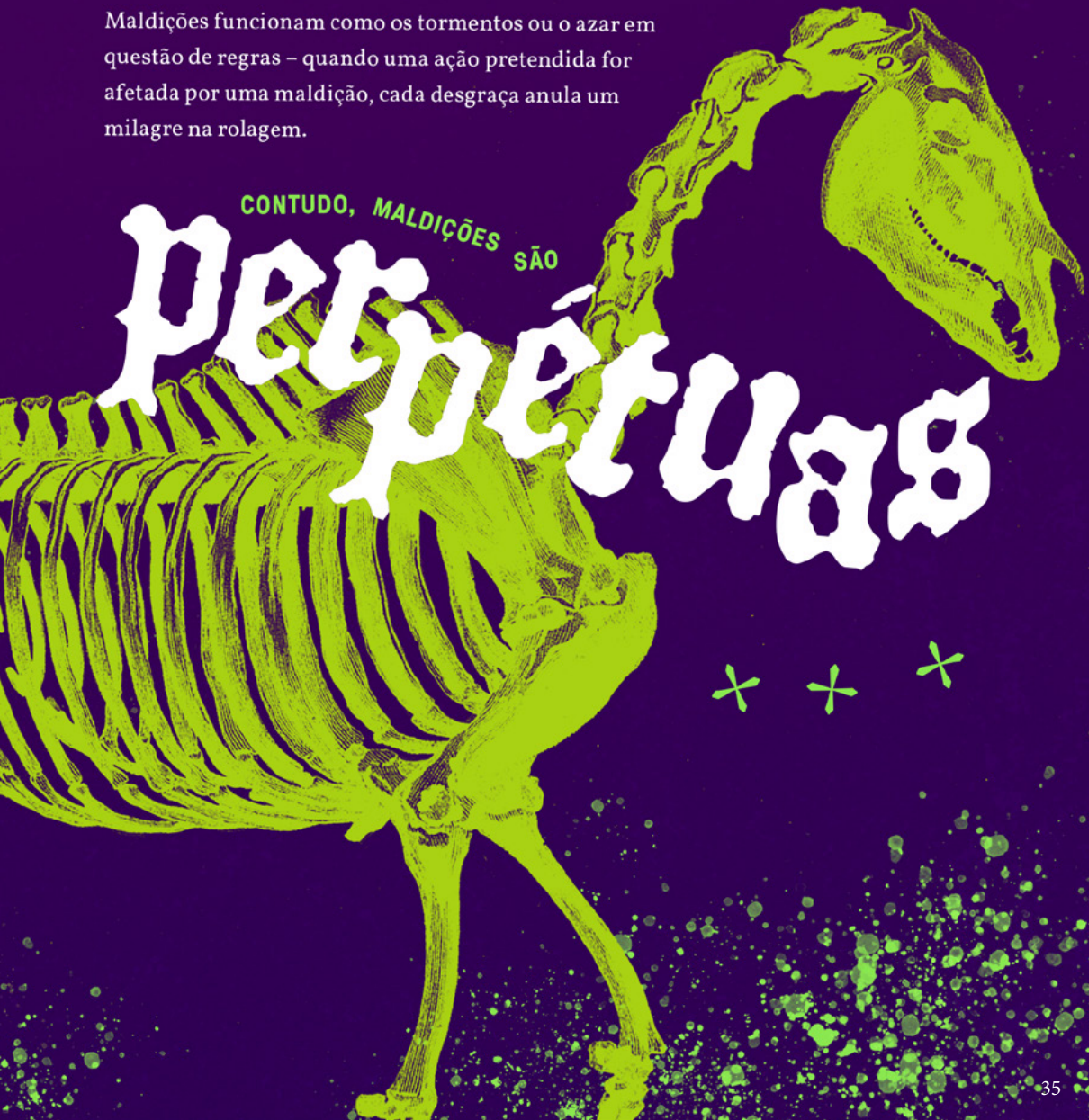
Quando um personagem acumula 6 desgraças, um dos Cavaleiros que já foram anunciados manifesta sua presença perante o personagem. Será preciso lidar com a ficção a partir desse acontecimento, que renderá uma maldição ao personagem.

Para definir qual Cavaleiro aparece perante um personagem que acumula 6 desgraças, encontre um meio de aleatorizar a escolha de um dentre os Cavaleiros que já surgiram na narrativa. Mais detalhes serão dados adiante. **AO ENCONTRAR UM DOS CAVALEIROS, O PERSONAGEM ADQUIRE UMA MALDIÇÃO ALEATÓRIA E ZERA SUAS DESGRAÇAS, MAS CONTINUA CONTABILIZANDO NOVAS DESGRAÇAS A PARTIR DE ENTÃO.** Porém, qualquer personagem que já tenha uma maldição e volte a acumular o total de 6 desgraças morrerá definitivamente.

Maldições funcionam como os tormentos ou o azar em questão de regras – quando uma ação pretendida for afetada por uma maldição, cada desgraça anula um milagre na rolagem.

CONTUDO, MALDIÇÕES SÃO

perpétuas



UM
AVISO
SOBRE OS
MILA-
GRES

Milagres são acontecimentos extremamente positivos na cena. São resultados que podem até mesmo representar fatos sobrenaturais e inexplicáveis, mas não necessariamente.

ASSIM COMO AS DESGRAÇAS, MILAGRES NÃO NECESSARIAMENTE ESTÃO RELACIONADOS DIRETAMENTE À AÇÃO PROPOSTA PELO PERSONAGEM QUE ROLOU OS **3D6**, JÁ QUE NÃO ESTÃO VINCULADOS À AÇÃO PRETENDIDA COMO AS FAÇANHAS.

Assim, ao obter um resultado 6 numa rolagem de 3d6, você pode interpretá-lo como:

UM ACONTECIMENTO SOBRENATURAL OU NÃO **EXTREMAMENTE POSITIVO NA CENA**, RELACIONADO OU NÃO À AÇÃO PRETENDIDA QUE INVOCOU A ROLAGEM DOS **3D6**.

OU

UMA FAÇANHA QUE PODE SER DOADA A OUTRO PERSONAGEM.

Se personagens estão colaborando entre si, ou rolando para ações semelhantes, é possível "fornecer" um resultado 6 de uma rolagem para que outro personagem a utilize. Nesse caso, o milagre deve ser interpretado como se fosse uma façanha do personagem que a recebe.

Exemplo:

Estamos confrontando um caído que manipula fogo. Preciso saltar a barreira ardente à frente para chegar até ele e golpeá-lo com minha lâmina. Rolo os **3d6** *e obtenho* **4**, **5** *e* **6**. *Duas façanhas e um milagre. Interpreto minhas duas façanhas como o salto do meu personagem sobre as chamas e um golpe certeiro da minha lâmina no caído. O milagre eu prefiro passar para que o outro jogador que está comigo realize uma façanha. Que tal um ataque em conjunto?*

Um detalhe importante acerca dos milagres: **SUA BÊNÇÃO SÓ FUNCIONA EXATAMENTE CONFORME O ESPERADO COM AO MENOS UM RESULTADO 6.** Ou seja, existe algo de milagroso na sua bênção que necessita de um resultado assim para que tudo ocorra do jeito que você espera. **O MESMO VALE PARA AÇÕES PRETENDIDAS QUE TENHAM A VER COM UM RESULTADO SOBRENATURAL** – como a tentativa de realizar um ritual, por exemplo.

Quando um personagem tentar algo assim, que faça sentido na ficção, pode ser que ele precise de uma façanha para executar preparações e, além disso, ao menos um 6 será necessário para que tudo ocorra conforme o esperado.

Exemplo:

Quero explodir meu mangual em uma das cabeças da besta que está nos atacando. Rolo **5**, **6** *e* **1**. *Para a façanha, interpreto que consigo golpear uma das cabeças, bem no meio da fuça monstruosa! O milagre significa que minha bênção, o mangual que explode em chamas a cada golpe, realmente causa uma explosão maior que o esperado. A desgraça significa justamente isso, a explosão me lança para trás e caio de costas, praticamente indefeso. Será que essa desgraça me causa algum tormento na cena? Posso rolar* **1d6** *e perguntar.*

Em determinados momentos, pode ser que sorte e azar, ou sorte e algum tormento, ou sorte e maldição, afetem uma mesma ação.

SE ISSO ACONTECER, LEMBRE-SE QUE AS INFLUÊNCIAS SÃO DESCONSIDERADAS.

Em quaisquer conflitos assim, apenas role os 3d6 e observe os resultados desconsiderando influências positivas ou negativas, independentemente de quantas forem.

PRESSÁGIOS

Presságios são poderes capazes de modificar as linhas escritas pelo destino.

Se sobreviver até o fim de tudo, a campanha completa de Infærnum será jogada durante o decorrer de 6 dias na ficção. É recomendável que cada dia na narrativa seja representado por uma sessão de jogo.

Ao começo de cada dia na narrativa, role 1d6:

AO TODO, OS PERSONAGENS POSSUEM 4 PRESSÁGIOS para serem queimados hoje.

AO TODO, OS PERSONAGENS POSSUEM 5 PRESSÁGIOS para serem queimados hoje.

AO TODO, OS PERSONAGENS POSSUEM 6 PRESSÁGIOS para serem queimados hoje.

O total de presságios é compartilhado pelos personagens como um grupo. Por isso, é preciso que decidam juntos quando queimar ou não um dos presságios que possuem.

QUANDO UM PRESSÁGIO É QUEIMADO,

O GRUPO ESCOLHE O QUE ACONTECE:

Reduza em 1 o número de desgraças acumuladas na ficha de um personagem. Isso não removerá tormentos que já estão na ficha desse personagem.

OU

Logo após uma rolagem de 3d6 (em que o resultado não seja 6, 6 e 6), role um dos dados novamente. O novo resultado será mantido.

Você pode rerrolar quantos resultados quiser assim, desde que queime um presságio para cada dado rerrolado. Mas tenha cuidado: obter três resultados 6 por meio de uma rerrolagem também significa o fim do seu personagem. Apesar disso, esse é um jeito interessante de contornar rolagens afetadas por seu azar, maldição ou algum tormento, já que, com a queima de presságios, é possível rerrolar resultados 1 que anulariam resultados 6 em rolagens assim.

Exemplo:

Acabei de rolar 3d6 e obtive os resultados 6, 6 e 1. E agora?
Posso queimar um presságio para rerrolar esse 1 e tentar evitar essa desgraça. Porém existe a chance de obter um 6. Se isso acontecer, já era.

Presságios que não forem queimados durante um dia na narrativa não se mantêm para o dia seguinte. Em vez disso, a cada dia na ficção, sempre será preciso zerar a quantidade de presságios e rolar 1d6 observando o que foi explicado aqui.

Em jogos solo, o jogador decide sozinho como queimar os presságios que tem por dia na narrativa. Por mais que "não dividir" seus presságios com alguém pareça facilitar o jogo, lembre-se que quase sempre não haverá com quem compartilhar as desgraças e tormentos causados por elas na ficção.

HÁ UM JEITO DE ENGANAR A morte final

Após o resultado 6, 6 e 6 em 3d6, **É POSSÍVEL QUEIMAR 3 PRESSÁGIOS PARA, EM VEZ DA MORTE, CONSEGUIR UM GRANDE MILAGRE.** Interprete este acontecimento como fizer sentido na ficção. Se preciso, faça perguntas com 1d6 ou tenha ideias com 2d6.

Um jeito fácil de contabilizar os presságios diários é utilizar um dado ou marcadores para isso. No entanto, se estiver jogando num local à prova de julgamentos, acender um número de velas igual aos presságios disponíveis e apagá-las ao queimar presságios pode trazer um clima sem igual à sua mesa de jogo, aumentando a imersão no cenário proposto para o fim de todas as coisas.

Desafios

REGRAS OPCIONAIS

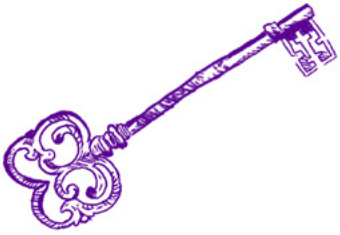
Em algumas situações, você pode determinar quão difícil será superar um desafio na ficção. Se quiser, você pode aleatorizar a dificuldade de um desafio rolando 1d6. O resultado no dado representará a dificuldade desse desafio.

PARA SUPERAR COMPLETAMENTE UM DESAFIO, É PRECISO REDUZIR A DIFICULDADE DELE A ZERO.

Vale destacar que desafios podem ser qualquer coisa: um caído a ser vencido, um grupo de inimigos, uma viagem, um diálogo, uma armadilha, enfim. Além disso, há inúmeras maneiras de se superar um desafio. Lembre-se disso ao interpretar cada redução na dificuldade de um desafio.

Quando a dificuldade de um desafio chegar a zero, isso significa que não há mais o que superar: "o caído foi derrotado", "o grupo de inimigos foi despistado de vez durante a perseguição", "apesar do percurso ruim, o destino foi alcançado", "o acusador ficou sem argumentos", "a armadilha foi desarmada", etc.

Na ficção, cada ação dos personagens que busque vencer o desafio poderá reduzir sua dificuldade. Nas rolagens dessas ações, observe o seguinte:



CADA FAÇANHA
(RESULTADO 4 OU 5)
REDUZIRÁ A DIFICULDADE DO DESAFIO EM 1.

CADA MILAGRE
(RESULTADO 6)
REDUZIRÁ A DIFICULDADE DO DESAFIO EM 2.

Importante: milagres "doados" a outros personagens, por mais que sejam interpretados como façanhas, ainda reduzirão a dificuldade do desafio em 2.

CONSIDERANDO ISSO, EM JOGO, IMAGINE COMO FAÇANHAS OU MILAGRES AJUDAM A SUPERAR O DESAFIO ENFRENTADO, MESMO QUE PARCIALMENTE.

Em jogos guiados, o mestre pode determinar a dificuldade dos desafios como desejar. Além disso, nada impede que desafios extremos tenham dificuldade maior que 6. Se isso fizer sentido em jogos cooperativos ou solo, basta rolar **2d6** ou até **3d6**, somando-os para criar desafios com dificuldade muito mais elevada que o normal.

ACERCA DA PROFECIA

Quem todos acreditam que seja verdade. Acontecimentos estranhos são um tanto quanto comuns desde sempre. Não é novidade que os caídos manifestam sua presença por meio de possessões. Isso sempre aconteceu. Ainda assim, no fundo, todos sabem que agora é diferente.

Os textos que descrevem os acontecimentos de cada um dos últimos dias tratam do que foi prenunciado pela profecia. Como estão escritas nas páginas que se seguem, as informações pressupõem que a profecia seja verdadeira por completo.

Se você deseja jogar uma campanha em que a profecia seja verdadeira, basta seguir sua narrativa considerando os acontecimentos detalhados em cada dia. **PROVAVELMENTE, SUA CAMPANHA TERÁ UM FIM PREDETERMINADO PELOS FATOS.**

Se você deseja jogar uma campanha em que a profecia não seja completamente verdadeira, basta ignorar os fatos das seções "Dia VI e Dia VII". Assim, os Cavaleiros apocalípticos manifestarão suas presenças no mundo, **MAS O CONFLITO FINAL E SUAS CONSEQUÊNCIAS EXPLICADAS NO SEXTO E SÉTIMO DIA NÃO ACONTECERÃO NA SEQUÊNCIA.**

Além de tudo, você pode jogar aleatorizando os acontecimentos descritos pela profecia do fim de todas as coisas. Basta fazer perguntas a cada dia na narrativa, do tipo: "Algum Cavaleiro é anunciado hoje?". Sem segredos, role 1d6 para conseguir respostas, role 2d6 para gerar ideias e interprete os resultados na ficção.

A essa altura, você deve ter percebido que não há uma limitação quanto à ambientação do jogo. Como você imaginou o cenário para a sua aventura? Os últimos dias de todas as coisas se passam num mundo medieval, sombrio e brutal? Ou o mundo de jogo é extremamente parecido com a nossa atualidade? Não há problema algum em ambientar a sua campanha no cenário que desejar. Por mais que algumas tabelas de jogo deem atenção a elementos místicos e bizarros, misturá-los a uma realidade moderna, por exemplo, pode funcionar perfeitamente. Trate como metáfora o que for preciso se algo soar um tanto desconexo.

Se estiver iniciando uma campanha em grupo, procure entender como os jogadores imaginaram seus personagens nos últimos dias. Seriam eles investigadores tentando evitar o apocalipse causado pelo despertar de um caído ancestral? Membros de uma ordem iluminada pelo conhecimento oculto? Ou são meras engrenagens vivendo numa era de extrema opressão religiosa? As regras não serão influenciadas por alterações na ambientação.

APROVEITE-SE DISSO E LEMBRE-SE DE ENCONTRAR UMA RESPOSTA PARA A QUESTÃO MAIS IMPORTANTE:

QUAL O TIPO DE JOGO QUE VOCÊ DESEJA JOGAR?

Se você deseja ambientar seu jogo em um cenário muito diferente, sem a profecia e os Cavaleiros, defina os personagens com aleatoriedade zero e considere que ao acumular seis desgraças, em vez do encontro com um Cavaleiro, algo extremamente ruim acontece para representar a maldição adquirida – funcionando como um tormento permanente. É possível gerar ideias com 2d6 para imaginar um incidente inicial no começo do jogo, um problema que coloque os personagens em ação (já que não existiria a queda do bastião). No mais: role 1d6 para perguntas; 2d6 para gerar ideias; e 3d6 para ações, normalmente.

UM ÚLTIMO
AVISO SOBRE
A SOBREVIVÊNCIA
NO FIM

Antes, os caídos manifestavam sua presença entre os humanos apenas por meio de possessões ou aparições um tanto... subjetivas. Perto do fim, as coisas não são mais assim. Já faz um tempo que as hordas de monstruosidades brotam do subterrâneo e aparecem em - quase sempre - carne e ossos.

Obviamente, a queda do último bastião representa uma organização dos caídos de um jeito nunca visto antes. A fortaleza ruiu perante a força do que parecia ser um exército maligno. As tropas avançam e por isso a fuga é constante. Nada ficará no caminho e o melhor a fazer é procurar pistas sobre o terreno sacro, a Terra Prometida segundo a profecia, o território protegido para refugiar as almas daqueles que lá adentrarem.

Além das coisas sobrenaturais, há a rotina comum de todos, a vida segue e tenta se acostumar às aparições dos caídos.

Mas o fim está cada vez mais próximo.

Caídos são monstros.

Bestas angelicais que cederam aos próprios desejos e, segundo os relatos antigos, foram expulsos da Terra Prometida. Atualmente, parece haver ninhos deles nos pântanos, nas cavernas, nas profundezas das florestas sombrias e nos lugares mais afastados da civilização. Ao que tudo indica, locais profanados por caídos tendem a possuir algum tipo de portal que faz as bestas brotarem do lado de cá. É possível destruir esses portais e há quem pague bem por isso. Por mais que seja perigoso, é o meio de vida de muitos por ora.

Restos mortais de caídos que se manifestaram de forma corpórea no nosso mundo são utilizados para vários feitos. Entre eles, rituais de vários tipos, inclusive de proteção. É bem fácil conseguir algumas moedas em qualquer templo ao levar a carcaça de algum caído. Aliás, dizem que alguns templos pagam ainda mais por caídos capturados vivos. Só não está claro o porquê disso.

Não é raro encontrar pessoas pedindo ajuda – e pagando por ela – para lidar com problemas relacionados à aparição de caídos. Em qualquer templo há quadros de orações, com "ofertas de trabalho" para quem for corajoso o bastante. Para os sacerdotes de cada templo, isso significa parte dos lucros. Geralmente a décima parte de cada contrato. Para quem for destemido o bastante, cada contrato pode significar algumas moedas, confrontos com inimigos inimagináveis, viagens a locais assustadores, ou até mesmo a morte certa, antes que o fim aconteça.

Talvez estejam todos loucos. Talvez o fim de todas as coisas não aconteça. Na verdade, é nisso que a maioria acredita. Ainda assim, segundo a profecia,

Seis dias são tudo que resta.

DAS **SÚPLICAS** AO DÍZIMO

No fim de todas as coisas, os sacerdotes de qualquer templo sobrevivem dos dízimos que vêm dos anúncios de **SÚPLICAS**. *As orações por uma intervenção divina cederam espaço para a divulgação de pedidos de socorro.*

Os famosos quadros de orações ostentam ofertas de trabalho para – como já dito – quem for corajoso o bastante. E tem muita gente disposta a enfrentar a morte. Não há muito o que perder se a profecia for verdadeira.
O fim está próximo.

Geralmente, quadros de orações trazem anúncios que funcionam mais ou menos como contratos de trabalho. A demanda é grande. Como a ameaça de caídos vem se tornando cada vez mais presente, há muito a ser feito. Quando estiver diante de um quadro de orações e observar algum anúncio, siga estes passos:

+ **ROLE 2D6** para gerar ideias e entender do que se trata a súplica.

+ Faça perguntas para obter detalhes sobre o que deve ser feito, **ROLANDO 1D6**.

É possível que o anúncio já traga algumas informações sobre o caído ou os caídos que estão relacionados ao problema que precisa ser solucionado. Tanto neste momento, quanto quando se deparar com algum caído, faça perguntas de resposta sim/não (rolando 1d6) para definir como a monstruosidade é:

PERGUNTE SOBRE A APARÊNCIA DO CAÍDO.

Exemplos: Ele é grande? Ele tem asas? Ele possui características humanas?

PERGUNTE SOBRE AS HABILIDADES DO CAÍDO. USE SUAS PRIMEIRAS IDEIAS.

Exemplos: Ele controla sombras? Ele manipula algum elemento? Ele voa?

PERGUNTE SOBRE OS TORMENTOS QUE O CAÍDO PODE CAUSAR. VOCÊ PODE FAZER PERGUNTAS SOBRE ISSO QUANDO DESGRAÇAS ACONTECEREM NA CENA, JÁ QUE SÃO ELAS QUE "INVOCAM" TORMENTOS PARA ACOMETER OS PERSONAGENS SE FIZER SENTIDO NA FICÇÃO.

Exemplos: Os ataques dele envenenam? Ele drena sangue? Ele é um devorador?

Em jogos solo

TRABALHE COM SUAS IDEIAS E NÃO SE PRENDA TANTO À NECESSIDADE DE SEMPRE ROLAR DADOS PARA FAZER PERGUNTAS. Se julgar que algo funciona bem na ficção, apenas trate como verdade e siga com a narrativa.

Em jogos cooperativos

COMPARTILHE SUAS IDEIAS COM OS DEMAIS JOGADORES E TRABALHEM JUNTOS PARA DEFINIR O QUE É VERDADE NA FICÇÃO. Em discordâncias, faça perguntas rolando 1d6 ou apenas tratem como verdade as primeiras ideias que surgirem.

Em jogos guiados

O JOGADOR QUE ASSUMIU O PAPEL DE MESTRE PODE DEFINIR, por exemplo, como serão os caídos encontrados ou fazer perguntas, rolando dados para aleatorizar parte das afirmações.

Entenda que súplicas anunciadas nos quadros de orações são como fagulhas de missões, centelhas para criar objetivos que devem ser superados pelos personagens dos jogadores.

Os sacerdotes ficam com a décima parte das moedas anunciadas como recompensa, mas ainda assim essa é a melhor maneira de enfrentar as dificuldades impostas pelo fim de todas as coisas.

DIA 1

[...] e eis que houve um grande tremor de terra; e o sol tornou-se negro como saco de cilício, e a lua tornou-se como sangue;

E as estrelas do céu caíram sobre a terra, como quando a figueira lança de si os seus figos verdes, abalada por um vento forte.

Apocalipse 6:12,13

Faltam 6 dias para o fim de todas as coisas

O eclipse apagou o sol do céu. Tremores anunciaram a queda da fortificação. Trombetas soaram e as muralhas ruíram. Os caídos emergiram das profundezas e atacaram o último baluarte. Quase todos morreram.

Exceto você e aqueles que estão ao seu lado desde que a fuga teve início. Espreitem pelos ermos até que cheguem em segurança a qualquer lugar que ainda não foi alcançado por esse caos.

Dos que estão com você:

QUEM PREZA A **Força?**

QUEM PREZA A **Habilidade?**

QUEM PREZA A **sabedoria?**

+ *Como era o último bastião da humanidade?*

+ *Como são os caídos e o que eles fazem?*

+ *Onde vocês estão?*

+ *Para onde estão indo?*

Se algum personagem acumular **6 DESGRAÇAS** neste dia, o encontro com um Cavaleiro acontecerá quando o primeiro dos quatro arautos do apocalipse manifestar sua presença.

DURANTE ESTE E OS PRÓXIMOS DIAS:

- PROCURE PISTAS SOBRE A TERRA PROMETIDA E, ACIMA DE TUDO, **SOBREVIVA.**
- **ROLE 1D6** PARA FAZER PERGUNTAS DE RESPOSTAS SIM/NÃO.
- **ROLE 2D6** PARA TER IDEIAS SOBRE O QUE ESTÁ ACONTECENDO NA FICÇÃO.
- **ROLE 3D6** QUANDO SEU PERSONAGEM TENTAR REALIZAR ALGUMA AÇÃO.

DIA

E OLHEI, E EIS UM CAVALO BRANCO; E O QUE ESTAVA ASSENTADO SOBRE ELE TINHA UM ARCO; E FOI-LHE DADA UMA COROA, E SAIU VITORIOSO, E PARA VENCER.

APOCALIPSE 6:2

FALTAM 5 DIAS PARA O FIM DE TODAS AS COISAS

Seja por meio de um sonho que você teve, ou numa visão de alguém do seu grupo, a primeira trombeta soou.

O toque da trombeta foi dado por um dos quatro animais que guardam a Terra Prometida, o serafim com cabeça de leão. Foi por causa dele que o primeiro Cavaleiro foi convocado. O que isso significa? Você não sabe. Mas é um indício de que a profecia é verdadeira.

O prenúncio do fim manifesta sua presença em seu cavalo branco, atravessado por estacas e repleto de moscas ao redor. Na ponta da estaca mais alta, a cabeça coroada de um suíno.
Com ele, o reinado da purificação forçada, a santificação pela tortura eterna.

A PESTE

Role **1d6** para descobrir o que te espera durante este dia:

1. **UM culto À PESTE SE ERGUE.** O que eles sacrificam? O que eles fazem?
2. **UM nobre ENCARNA A VONTADE DA PESTE.** Quais são suas ordens?
3. **HOMENS SÁBIOS LAVAM OS cérebros DO POVO** com uma crença distorcida.
4. **Há um monstro** sendo adorado por um falso culto com o brasão de um leão.
5. **TODOS OS ANIMAIS PARECEM possuídos.** Qual sacrifício precisa ser feito?
6. **O QUE É A PEREGRINAÇÃO DA purificação?** Como ela afeta a sua vida?

Quando acumular **6 DESGRAÇAS**, você terá um encontro com um dos Cavaleiros aleatoriamente.

Se a **PESTE** surgir perante você, **ROLE 1D6** para descobrir qual **MALDIÇÃO** te afetará perpetuamente a partir deste momento:

1. **SUA LÍNGUA DERRETE, TORNANDO-SE SANGUE.** O pecado jamais virá pela sua voz.
2. **SEUS TÍMPANOS SANGRAM ATÉ QUE O ESTAMPIDO CESSE.** O silêncio te acompanhará.
3. **CHAGAS ABREM UM VÃO EM CADA UMA DAS SUAS MÃOS.** As feridas jamais se fecharão.
4. **CHAGAS ABREM UM VÃO EM CADA UM DE SEUS PÉS.** Sangue perseguirá seus passos.
5. **SUAS CAVIDADES OCULARES VAZAM SANGUE DAQUI EM DIANTE.** Pela visão não pecarás.
6. **TODOS ESTÃO IMUNDOS.** Você é uma ferramenta da Peste que precisa purificá-los.

Dia II

E SAIU OUTRO CAVALO, VERMELHO; E AO QUE ESTAVA ASSENTADO SOBRE ELE FOI DADO QUE TIRASSE A PAZ DA TERRA, E QUE SE MATASSEM UNS AOS OUTROS; E FOI-LHE DADA UMA GRANDE ESPADA.

APOCALIPSE 6:4

Dessa vez, o som da trombeta foi audível por todos.

A convocação do segundo Cavaleiro foi feita por outro animal guardião da Terra Prometida, o serafim taurino. A força descontrolada agora toma o mundo.

A segunda aproximação do fim galopa em um cavalo vermelho.

Em suas mãos, uma espada.
Atrás de si, um rastro de sangue.

Com ele, a destruição da vida, a separação pelo gume rubro.

GUERRA

FALTAM 4 DIAS PARA O FIM DE TODAS AS COISAS

Role **1d6** para descobrir o que te espera durante este dia:

1. Um exército se levanta semeando o caos mortal.
   Quem são eles?
2. Há um padrão nas mortes ocorrendo.
   O que está acontecendo de verdade?
3. Qualquer breve conversa leva a tentativas de assassinato.
   Por quê?
4. Sacerdotes estão sendo mortos durante as práticas ritualísticas.
   Qual o motivo?
5. Toda fonte de água doce se torna sangue.
   Como reverter isso?
6. Há uma guerra entre dois povos.
   Quem são eles? Quem os comanda?

Quando acumular **6 DESGRAÇAS**, você terá um encontro com um dos Cavaleiros aleatoriamente.

Se a **GUERRA** surgir perante você, **ROLE 1D6** para descobrir qual **MALDIÇÃO** te afetará perpetuamente a partir deste momento:

1. Um de seus **braços** é separado da vida em seu corpo pelo gume da Guerra.
2. Uma de suas **pernas** é separada da vida em seu corpo pelo gume da Guerra.
3. Alguém deve **morrer sempre.** Por suas mãos, a Guerra continuará.
4. Você passa a suar **sangue.** A dor será sempre intensa.
5. Caídos te perseguem para guerrear contra você. Um após o outro, **eles sempre virão.**
6. **Não há inocentes.** Todos devem ser destruídos. A Guerra será contra todos.

Dia IV

FALTAM 3 DIAS PARA O FIM DE TODAS AS COISAS

E, HAVENDO ABERTO O TERCEIRO SELO, OUVI DIZER O TERCEIRO ANIMAL: VEM, E VÊ. E OLHEI, E EIS UM CAVALO PRETO E O QUE SOBRE ELE ESTAVA ASSENTADO TINHA UMA BALANÇA EM SUA MÃO.

APOCALIPSE 6:5

A terceira trombeta soou por meio de um conhecido.

O Cavaleiro foi convocado pelo sopro de um homem tocado pelo poder dos céus, que também é um dos quatro animais que guardam a Terra Prometida.

A manifestação do terceiro mensageiro se dá num cavalo negro. Crânios disformes se unem a ossos que cobrem longas distâncias, num rastro de miséria. Com esse Cavaleiro, a maldição da fome, a obscuridade do caos e das pestes.

Role **1d6** para descobrir o que te espera durante este dia:

1. **Nuvens de insetos** varrem as plantações. Como eles são? O que fazem a seguir?
2. Por algum motivo, as pessoas estão manifestando desejos **canibalescos.**
3. Vilarejos estão sendo saqueados por um bando que se autodeclara **"A Justiça".**
4. **Um nobre glutão** movimenta um exército para cobrar impostos pagos com comida.
5. **Uma doença** assola os arredores. Quem ela afeta? O que ela causa?
6. Caídos estão **possuindo** pobres famintos. O que é possível fazer?

Quando acumular **6 DESGRAÇAS**, você terá um encontro com um dos Cavaleiros aleatoriamente.

Se a **FOME** surgir perante você, **ROLE 1D6** para descobrir qual **MALDIÇÃO** te afetará perpetuamente a partir deste momento:

1. **A pior lepra** de todas recai sobre você. As marcas do pecado te seguirão.
2. Nada mais para no seu estômago. **A fome será eterna.**
3. Seus cabelos e unhas caem, sua pele coça e queima numa ardência **sangrenta.**
4. Há sangue vazando sob a sua pele formando **bolsões de pus.**
5. Um **caído faminto** te segue como sua sombra. Será preciso alimentá-lo.
6. A Fome exige um **banquete de almas.** Você precisará caçá-las.

Dia

E olhei, e eis um cavalo amarelo, e o que estava assentado sobre ele tinha por nome Morte; e o inferno o seguia; e foi-lhes dado poder para matar a quarta parte da terra, com espada, e com fome, e com peste, e com as feras da terra.

Apocalipse 6:8

A última trombeta soou rasgando os céus com um estrondo avassalador.

A convocação do quarto Cavaleiro veio do último dos animais serafins, aquele que se parece com uma águia.

O último arauto do caos surge putrefato em seu cavalo baio. Em suas mãos, uma gadanha. E nada além do perecimento. Com ele, doenças, decomposição e mortificação.

AMANHÃ ACONTECERÁ O FIM DE TODAS AS COISAS

A Morte

Role **1d6** para descobrir o que te espera durante este dia:

1. **A natureza está ruindo.** Árvores secaram e tudo parece mórbido.
2. **Mortos se erguem,** talvez possuídos por caídos. Há algo a ser feito?
3. O líder de um culto de assassinos é adorado como **"aquele que ressuscitou".**
4. Ao amanhecer, primogênitos são encontrados mortos. **O que está havendo?**
5. A Morte parece chegar **pelo ar.** Algum tipo de contaminação está dizimando vidas.
6. Cultos aos mortos surgem por toda parte. Quais os rituais deles? **Por que parã-los?**

Quando acumular **6 DESGRAÇAS**, você terá um encontro com um dos Cavaleiros aleatoriamente.

Se a **MORTE** surgir perante você, **ROLE 1D6** para descobrir qual **MALDIÇÃO** te afetará perpetuamente a partir deste momento:

1. Você foi **marcado pela morte.** Sua alma permanecerá nesse corpo putrificado.
2. A cena da sua própria morte te atormenta ao fechar os olhos. **Como ela será?**
3. A Terra Prometida não aceitará sua alma, a menos que você **mate o Dragão.**
4. A resposta está nos **quatro animais.** Apresente a Morte aos seres e tome o trono.
5. A Morte tomará a terra da promessa. O exército dos **cavaleiros brancos** deve cair.
6. Seu corpo **morrerá sempre.** Tome outros corpos desalmados para prosseguir.

DIA VI

HOJE ACONTECE O FIM DE TODAS AS COISAS

O dia do juízo final teve seu início.
Caídos brotam por toda e qualquer fenda da terra. Há exércitos deles governados por uma besta que subiu do mar.

E a besta que vi era semelhante ao leopardo, e os seus pés como os de urso, e a sua boca como a de leão; e o dragão deu-lhe o seu poder, e o seu trono, e grande poderio.

Apocalipse 13:2

Além dela, o Dragão espreita à entrada da Terra Prometida. A visão do cerne do território é arrebatadora: um trono cercado pelos quatro seres animalescos que convocaram os arautos do fim.

E havia diante do trono um como mar de vidro, semelhante ao cristal. E no meio do trono, e ao redor do trono, quatro animais cheios de olhos, por diante e por detrás. E o primeiro animal era semelhante a um leão, e o segundo animal semelhante a um bezerro, e tinha o terceiro animal o rosto como de homem, e o quarto animal era semelhante a uma águia voando.

Apocalipse 4:6,7

Os portões da grande cidade protegida se abrem. O exército que guarda a Terra Prometida escorre em percursos milimetricamente orquestrados por seus cavaleiros brancos. Os caídos têm um embate à altura pela frente. Os dois exércitos se mesclam na batalha e o choque dos lados opostos ressoa como o estrondo de uma trovoada constante.

Role 1d6 para descobrir o que te espera durante este dia:

1 A besta e o Dragão destroem os portões da cidade. **O caos adentra o território.**

2 O exército da **Terra Prometida** dizima os caídos. Vocês são vistos como inimigos.

3 Os **quatro animais** deixam seus postos e adentram o campo de batalha.

4 **A Besta** se rebela contra o Dragão pela soberania das tropas.

5 Os caídos parecem se sobressair ao exército dos **cavaleiros brancos.**

6 **O Dragão** devora a besta e aumenta seu poder.

O que acontece durante o cataclismo?

Role 1d6
PARA **FAZER PERGUNTAS E CONSEGUIR DETALHES SOBRE** OS ACONTECIMENTOS.

Role 2d6
PARA **GERAR FAGULHAS DE IDEIAS** SOBRE OS FATOS.

Role 3d6
QUANDO **PRETENDER ALGUMA AÇÃO.**

Dia VII

No meio da sua praça, e de um e de outro lado do rio, estava a árvore da vida, que produz doze frutos, dando seu fruto de mês em mês; e as folhas da árvore são para a saúde das nações.

Apocalipse 22:2

Quem sobreviveu ao armagedom?
Quem tomou a Terra Prometida e poderá descansar no sétimo dia?

Por mil anos, os sobreviventes reinarão.

Você está entre eles?

Referência das regras

Role 1d6 para FAZER PERGUNTAS

1, 2 OU 3:
a resposta é **NÃO**.

4, 5 OU 6:
a resposta é **SIM**.

Se achar que uma resposta tem chance maior de ser sim, ***some*** 1 ao dado rolado (***1d6+1***).

Se achar que uma resposta tem chance maior de ser não, ***reduza*** 1 do dado rolado (***1d6-1***).

Em jogos guiados, perguntas podem ser feitas diretamente ao mestre. Ele pode simplesmente respondê-las, ou aleatorizar as respostas rolando 1d6.

Role 2d6 para GERAR IDEIAS

Primeiro na tabela de verbos, depois na tabela de substantivos. Una os termos e interprete a sentença formada.

Em jogos solo ou cooperativos, os jogadores podem usar essa rolagem para ter ideias sobre o que está acontecendo na narrativa.

"Descobrir + boato", por exemplo, poderia significar que há um boato correndo entre as más línguas do vilarejo em que os personagens estão. Para entender do que se trata esse boato, mais uma rolagem daria detalhes: "conquistar + riqueza" seria um exemplo. Forme uma sentença com os termos e trabalhe com primeiras ideias, mantenha o fluxo de jogo e permita que a narrativa avance sempre.

Role 3d6 quando pretender algo
E NÃO TIVER CERTEZA DO RESULTADO DA AÇÃO

Imagine e descreva sua intenção e role os dados observando seus resultados individuais:

1 ***Desgraça:*** um fato negativo acontece na cena e pode causar um tormento a alguém.
2-3 ***Acontecimento neutro***: um fato indefinido ocorre na cena.
4-5 ***Façanha***: o personagem realiza algo relacionado à ação pretendida.
6 ***Milagre***: um fato positivo acontece na cena.

Quando sua **sorte** influencia a ação, cada resultado 6 anula um resultado 1 na rolagem.
Quando seu **azar, maldição ou tormentos** influenciam a ação, cada resultado 1 anula um resultado 6 na rolagem.

Anular significa ignorar totalmente o dado anulado. O resultado que causou essa anulação (6 no caso de sorte; 1 no caso de azar) é considerado e interpretado na ficção normalmente.

Lembre-se que influências opostas são desconsideradas quando acontecem simultaneamente.

Em jogos guiados, o mestre pode descrever os acontecimentos neutros e desgraças que ocorrem por causa de cada rolagem. Enquanto isso, façanhas e milagres são a oportunidade dos jogadores criarem situações favoráveis para seus personagens na narrativa.

Inspirações & agradecimentos

Dungeon World, por ter renovado minha vontade de jogar RPG.
Mythic, por ter sido minha porta de entrada para o RPG solo.
Ironsworn, por ser o melhor e mais completo RPG que já vi.
Mörk Borg, por ser brutal ao mesmo tempo que é belo.

Obrigado ao grupo Solo RPG, um verdadeiro antro de criação.
Agradeço também aos primeiros que testaram essas regras comigo, Renan e Igor.
E, é claro, agradeço ao Raul por ter aceitado dar vida à ideia deste jogo. Só de folhear o livro fica claro que Infærnum não seria a mesma coisa sem ele.

Por fim: valeu, Dri – a Edição Apocalíptica só existe porque ela segurou a barra quando eu mais precisei. ❤

PLAYTESTERS:
Igor | Renan | Gian | Guilherme | Thiago | Lucas | Jonathan | Jean | Raul | Tiago | Titi | Carlos | Alexsander | Derick | Sataum | Fernando | Douglas | Jhou

RESPONSÁVEIS PELO APOCALIPSE:
O Primogênito: o escolhido, o primeiro de todos os males.
Os 6 Profetas: os que prenunciaram o fim de todas as coisas.
Os 3 Sombrios: aqueles que aproveitaram a sexta-feira negra.
Os Ocultos: aqueles que acreditaram na palavra do fim.
Os seguidores dos arautos: Peste, Guerra, Fome e Morte.
Os seguidores do Dragão.

A nova ordem apocalíptica: os que se uniram pelo recomeço do fim.

MAIS UMA VEZ

NÃO PASSARÁS

Se você compactua com ideais fascistas, acenda uma fogueira e repense sua vida enquanto observa este livro queimando.

Infærnum não é pra gente como você.

Ficha e tabelas

QUEM É VOCÊ?
SORTE
DESGRAÇAS
TORMENTOS
MALDIÇÃO
AZAR
BÊNÇÃO
TRAÇAS

VERBOS:

2d6	1	2	3	4	5	6
1	ignorar	descobrir	começar	bloquear	ganhar	perseguir
2	julgar	fazer	terminar	vingar	imitar	iludir
3	esconder	conquistar	aumentar	guiar	oprimir	ajudar
4	proteger	pacificar	diminuir	expor	emboscar	controlar
5	mudar	encontrar	tomar	planejar	criar	recusar
6	conhecer	curar	pausar	perder	trair	aceitar

SUBSTANTIVOS:

2d6	1	2	3	4	5	6
1	ambiente	poder	falha	clima	animal	perigo
2	aliança	problema	atenção	boato	negócio	cilada
3	inimigo	lar	ferimento	caído	medo	prova
4	confronto	caminho	ilusão	fé	solidão	vazio
5	dor	doença	raiva	viagem	esperança	objetivo
6	mentira	morte	pista	riqueza	verdade	sucesso

✦ FICHA DE ✦

COLOSSO

DIFICULDADE DO DESAFIO

✦ 3D6+6 ✦

DESGRAÇAS DO COLOSSO

COMO É A ENTRADA DA FEIRA:

TOTAL DE DESAFIOS:
(2D6 OU 3D6)

QUAL A SALVAÇÃO
(ARTEFATO LENDÁRIO)
DA FEIRA:

O QUE É ESTE DESAFIO?

DIFICULDADE:

O QUE É ESTE DESAFIO?

DIFICULDADE:

O QUE É ESTE DESAFIO?

DIFICULDADE:

O QUE É ESTE DESAFIO?

DIFICULDADE:

O QUE É ESTE DESAFIO?

DIFICULDADE:

O QU

DIFI

O QU

DIFI

O QU

DIFI

O QU

DIFI

O QU

DIFI

UE É ESTE DESAFIO?

CULDADE:

O QUE É ESTE DESAFIO?

DIFICULDADE:

O QUE É ESTE DESAFIO?

DIFICULDADE:

UE É ESTE DESAFIO?

CULDADE:

O QUE É ESTE DESAFIO?

DIFICULDADE:

O QUE É ESTE DESAFIO?

DIFICULDADE:

UE É ESTE DESAFIO?

CULDADE:

O QUE É ESTE DESAFIO?

DIFICULDADE:

O QUE É ESTE DESAFIO?

DIFICULDADE:

UE É ESTE DESAFIO?

CULDADE:

O QUE É ESTE DESAFIO?

DIFICULDADE:

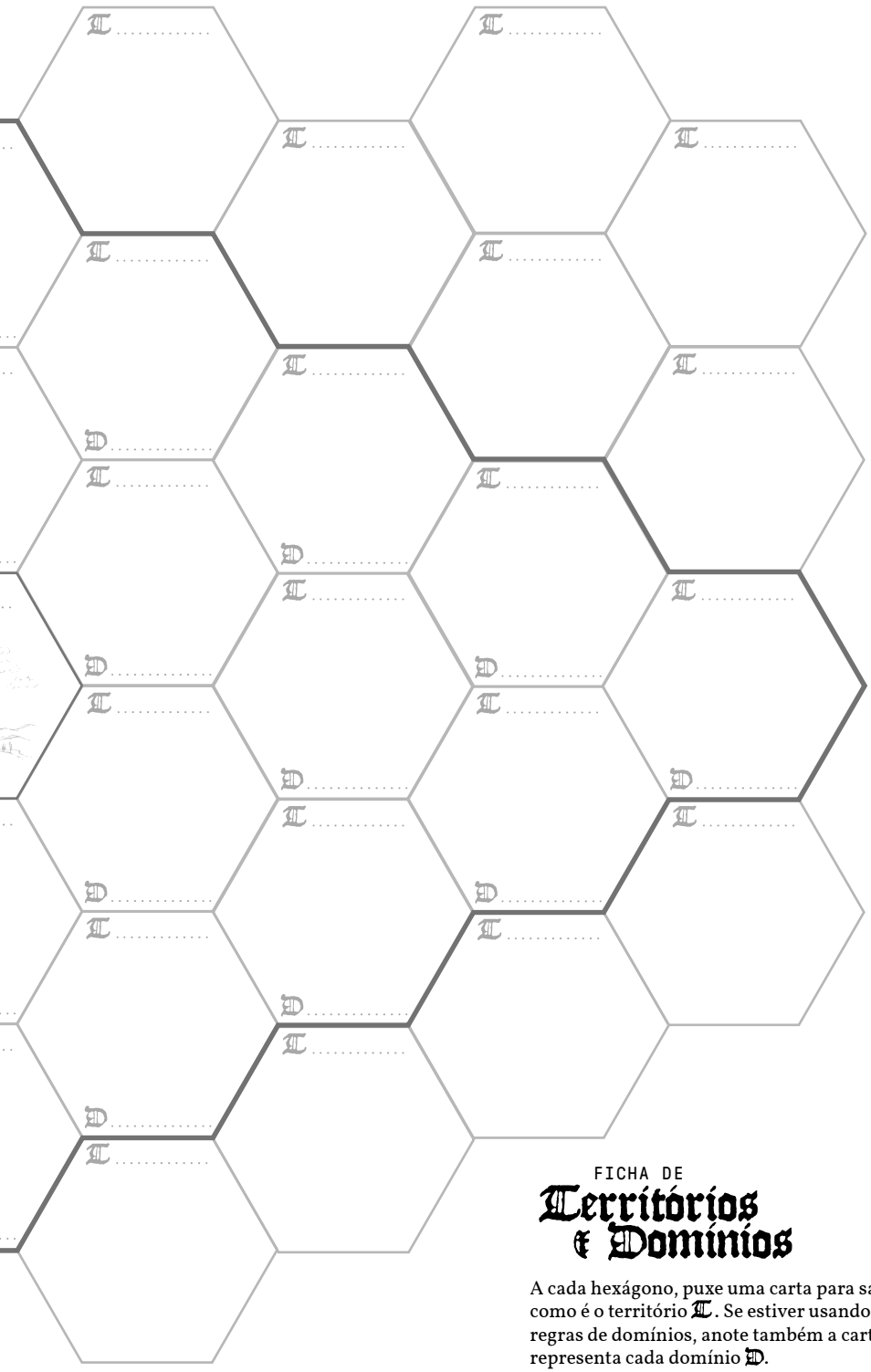
O QUE É ESTE DESAFIO?

DIFICULDADE:

UE É ESTE DESAFIO?

CULDADE:

A DIFICULDADE DE CADA DESAFIO É:
1D6 PARA DESAFIOS NORMAIS;
2D6 PARA O PENÚLTIMO;
E **3D6** PARA O ÚLTIMO DESAFIO DE CADA FENDA.



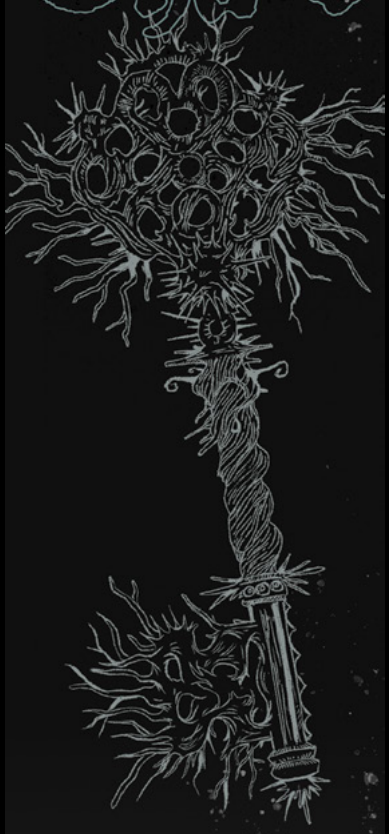
FICHA DE

Territórios & Domínios

A cada hexágono, puxe uma carta para saber como é o território T. Se estiver usando as regras de domínios, anote também a carta que representa cada domínio D.

Acessórios

A Chave

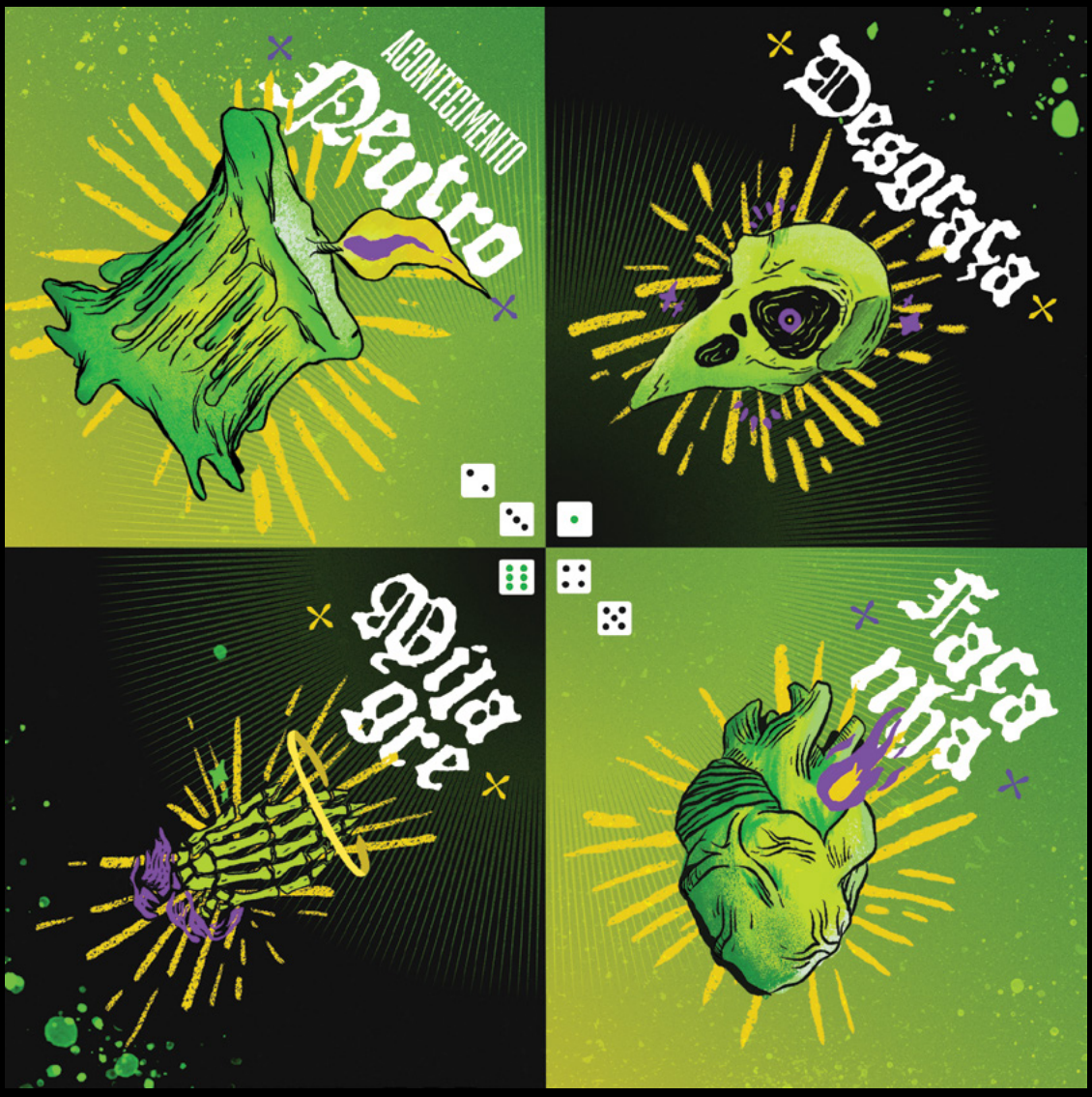


Alguém usou o poder da chave: isso significa que é preciso parar ou mudar algo na narrativa neste exato momento. Depois que a ficção for ajustada, o jogador que virou a chave pode desvirá-la para indicar que está tudo bem.

A Chave

Se algum jogador sentir que a narrativa está tomando um rumo desagradável,
BASTA QUE VIRE ESTA CHAVE.

Não há necessidade alguma de expor o motivo do incômodo.



Você pode deixar o livro aberto aqui para utilizar a Arena ao rolar dados comuns; ou para usar a Chave num jogo em grupo se houver necessidade: basta que um jogador volte uma página.

• UM SUPLEMENTO DE INFÆRNUM •

ALMAS

cultistas – estudiosos da profecia acerca do fim de todas as coisas – descobriram que caídos que manifestaram presença corpórea na nossa realidade deixam resíduos de sua existência quando são derrotados.

Tudo indica que é possível absorver a "alma" desses seres, momentos antes da vida que há neles se esvair.

O primeiro suplemento

Antes de mais nada: prazer, Caio Romæro. Vou acompanhar você durante a leitura dos suplementos, explicando um detalhe ou outro, ou trazendo alguns exemplos e ideias, sempre nas caixas de texto como esta.

Você vai perceber que os conteúdos suplementares daqui em diante não estão organizados em ordem alfabética. Na verdade, preferi deixar mais próximos uns dos outros os suplementos que estão mais relacionados entre si.

AO UTILIZAR ESSAS REGRAS, CONSIDERE QUE:

TODO PERSONAGEM QUE DESFERE O GOLPE FINAL EM UM CAÍDO PODE ABSORVER A ALMA DELE AUTOMATICAMENTE.

Contabilize as almas absorvidas por seu personagem. Após uma rolagem de ação sua, se quiser, ***queime uma dessas almas*** para escolher uma destas opções:

Você pode queimar mais de uma alma dessa maneira, e até mesmo modificar um resultado que acabou de ser alterado assim.

Duas almas poderiam ser queimadas para transformar uma **DESGRAÇA** em **FAÇANHA**, por exemplo:

DESGRAÇA
↓
ACONTECIMENTO NEUTRO
↓
FAÇANHA

Soulslike

Almas está aqui por ser o primeiro material extra que fizemos e, também, um dos conteúdos mais versáteis. Ele dá a cada jogador o poder de alterar resultados nas rolagens de ação de seus personagens.

Vale dizer que você pode usar esse conteúdo para dar o tom de jogos "soulslike" à sua jogatina de Infærnum.

Alternativamente, é possível considerar que 6 desgraças fazem seu personagem "renascer" em algum lugar determinado do mundo de jogo (com equipamentos perdidos e desgraças zeradas, além de alguns sinais de corrupção de seu corpo carnal).

Aliás, Frustum pode ser o que você procura. Mais adiante neste livro, incluímos uma prévia das regras do nosso projeto futuro.

EXTRA
Desafios

Em algumas situações, é possível determinar quão difícil será superar um desafio na ficção.
Se quiser, é possível aleatorizar a dificuldade de um desafio rolando 1d6. O resultado no dado representará a dificuldade desse desafio.

PARA SUPERAR COMPLETAMENTE UM DESAFIO, É PRECISO **REDUZIR A DIFICULDADE DELE A ZERO.**

Na ficção, cada ação dos personagens que busque vencer o desafio poderá reduzir sua dificuldade.

Nas rolagens dessas ações, observe o seguinte:

REDUZIRÁ A DIFICULDADE DO DESAFIO **EM 1.**

REDUZIRÁ A DIFICULDADE DO DESAFIO **EM 2.**

Mais almas quanto maior o desafio

As regras de desafios que aparecem neste suplemento são exatamente as mesmas que aparecem no livro. Isso porque o suplemento foi disponibilizado junto do fastplay de Infærnum inicialmente.

Contudo, é possível considerar que o nível de desafio de um caído pode afetar a quantidade de almas absorvidas ao desferir o golpe final. A exemplo:

Desafios normais (1d6) podem render 1 alma.

Desafios difíceis (2d6) podem render 2 almas.

Desafios extremos (3d6) podem render 3 almas.

Colossos poderiam muito bem render 5 almas. Mas leia sobre eles mais além e tire suas próprias conclusões.

Considerando isso, em jogo, imagine como façanhas ou milagres ajudam a superar o desafio enfrentado, mesmo que parcialmente.

Vale destacar que **DESAFIOS PODEM SER QUALQUER COISA:** um caído a ser vencido, um grupo de inimigos, uma viagem, um diálogo, uma armadilha, enfim. Além disso, há inúmeras maneiras de se superar um desafio. Lembre-se disso ao interpretar cada redução na dificuldade de um desafio.

Quando a dificuldade de um desafio chegar a zero, isso significa que não há mais o que superar: "o caído foi derrotado", "o grupo de inimigos foi despistado de vez durante a perseguição", "apesar do percurso ruim, o destino foi alcançado", "o acusador ficou sem argumentos", "a armadilha foi desarmada", etc.

Nada impede que desafios extremos tenham dificuldade maior que 6. Se isso fizer sentido, basta rolar 2d6 ou até 3d6, somando-os para criar desafios com dificuldade muito mais elevada que o normal.

Não, porque nem sempre

A regra de desafios é extremamente ampla. Ela abrange quaisquer situações que você queira resolver em etapas, em mais de uma simples rolagem de ação.

Pode ser que em determinados momentos não faça sentido que façanhas em rolagens de ação reduzam a dificuldade do desafio. Um exemplo seria:

"Estou controlando um esqueleto por meio de magia, numa posição bem distante do meu inimigo. Há obstáculos entre o esqueleto e o caído que se opõe a mim. É possível dar comandos ao esqueleto com façanhas? Faço a pergunta com 1d6 e obtenho a resposta 'sim'. Ok, então quero comandar o esqueleto para que se aproxime do caído e o golpeie com suas garras. Rolo 3d6 e obtenho 3 façanhas! Ótimo resultado. Uso uma façanha para dar o comando ao meu esqueleto. Outra façanha é para que ele se aproxime do caído. A última é para que ele golpeie o alvo. Enfim, pelo que descrevi, acredito que apenas 1 façanha serviu para realmente reduzir a dificuldade do alvo, no caso em 1."

• UM SUPLEMENTO DE INFÆRNUM •

A queda do último bastião da humanidade foi o prenúncio da profecia. Se ela for verdadeira, restam apenas 6 dias para o fim de todas as coisas.

Uma coisa é fato: no dia da queda, tremores atingiram o mundo todo e criaram fendas inimagináveis, caminhos – físicos ou sobrenaturais – que são percorridos por caídos até a superfície da Terra.

Não parece ser só boato: aqueles que adentram essas fendas, e enfrentam seus desafios, encontram artefatos com poderes que vão além da compreensão humana. Costumam chamar esses artefatos de **salvações**.

- Ao adentrar uma fenda, role **2d6** para determinar quantos desafios você encontrará no percurso (ou **3d6** se preferir mais desafios). Para saber detalhes sobre a fenda, você pode fazer perguntas com **1d6** ou gerar ideias com **2d6** normalmente.
- A cada desafio, role **1d6** para determinar sua dificuldade – seguindo a regra de desafios, será preciso reduzir a dificuldade de um desafio a zero para superá-lo; cada façanha reduz a dificuldade em 1 e cada milagre a reduz em 2. Para saber detalhes sobre o desafio, você pode fazer perguntas com **1d6** ou gerar ideias com **2d6** normalmente.
- No penúltimo desafio da fenda, siga a instrução anterior, porém: role **2d6** para determinar sua dificuldade.
- No último desafio da fenda, siga a instrução anterior, porém: role **3d6** para determinar sua dificuldade.

Desafios em sequência?

Você não precisa jogar os desafios de uma fenda um logo após o outro. Em vez disso, é possível fazer perguntas com 1d6 a cada ambiente diferente de uma fenda para saber se há um novo desafio ali ou não.

Essa é uma alternativa interessante para quem gosta de jogos de exploração de *ambientes estranhos no subterrâneo.*

Ao superar todos os desafios de uma fenda, você será recompensado com um artefato lendário – ou uma salvação, como costumam dizer:

Em questão de regras, **A SALVAÇÃO PRECISA DE 2 MILAGRES** numa mesma rolagem para ter seu efeito ativado – ao rolar **3d6** para uma ação, caso obtenha 2 resultados 6, é possível usar esses dois milagres para ativar o efeito de um artefato que seu personagem estiver carregando (ainda é preciso que isso faça sentido na ficção).

Crie respostas breves para essas duas questões a cada **SALVAÇÃO** que encontrar. Se tiver dúvidas, você pode fazer perguntas com **1d6** ou gerar ideias com **2d6** normalmente.

Imagine que salvações são artefatos que possuem efeitos semelhantes às bênçãos. Contudo, como precisam de 2 milagres para serem ativadas (em vez de um), são ainda mais poderosas.

Se preferir, é possível aleatorizar a salvação, utilizando os exemplos a seguir.

Dungeon crawl

Por mais que estas regras não necessariamente forneçam os recursos para mapear uma masmorra aleatoriamente, você pode muito bem utilizar a sequência dos desafios criados para "povoar" uma masmorra com inimigos e armadilhas, por exemplo.

Confira o suplemento Senhor do Medo. Aliás, misture as coisas. Usar as regras de Fendas para gerar desafios nos setores de um calabouço, criado com as regras do Senhor do Medo, pode render uma boa jogatina!

QUAL É O ARTEFATO LENDÁRIO ENCONTRADO?

A resposta é a sua **SALVAÇÃO**. Anote-a em uma descrição breve e específica.

3d6

3 Uma trombeta que invoca o serafim taurino para guerrear com toda força.
4 Uma trombeta que invoca o serafim-águia para mortificar os arredores.
5 Um punhal que dá vida à árvore estocada por ele.
6 Uma manopla capaz de tornar a pele do usuário rígida como ferro.
7 Um anel capaz de enviar você e seus aliados próximos a um local aleatório.
8 Um frasco que, quando aberto, suga para dentro de si um caído, escravizando-o.
9 Uma lanterna capaz de evocar um caído envolto em chamas.
10 O cabo de uma espada, capaz de criar uma lâmina de luz para obliterar alvos.
11 Uma coroa, possuída por um arcanjo, capaz de comandar legiões.
12 Uma lança sagrada que sempre desfere o último golpe.
13 Um cajado capaz de convocar e controlar animais nas proximidades.
14 Uma cruz que paralisa tudo que estiver nos arredores de onde for fincada.
15 Um elmo capaz de criar quatro asas em seu usuário, como as de um arcanjo.
16 Um pote que contém a praga mais terrível dentro de si.
17 Uma trombeta que invoca o serafim-homem para amaldiçoar os arredores.
18 Uma trombeta que invoca o serafim leonino para purificar toda mácula.

Personagens implacáveis!

Quer facilitar o uso de salvações? Trate-as como se fossem bênçãos. Em vez de 2 milagres para que funcionem conforme o esperado, apenas 1 seria necessário nesse caso.

Mas lembre-se: se considerar os exemplos da tabela, algumas salvações podem ser muito mais poderosas que as bênçãos. Em todo caso, vá em frente. Use essas regras como preferir. A essa altura, Infærnum é mais seu que meu.

Fendas são uma boa maneira de se jogar sessões únicas de Infærnum. Considere utilizar essas regras tanto para one shots quanto para incrementar uma campanha em andamento.

Ao pilhar uma salvação de uma fenda, é bem provável que a fenda comece a "se fechar". Isso pode significar um desmoronamento ou algo do tipo. Uma coisa é certa:

fuja o quanto antes.

Se tiver dúvidas em relação ao funcionamento de uma salvação, faça perguntas com **1d6**.

Lembre-se que apenas uma salvação pode ser encontrada por fenda. Por isso, é bem provável que a ganância provoque conflitos internos em grupos de personagens que explorarem a mesma fenda.

Efeitos extras

Nunca me esqueço dos primeiros testes dessas regras. Teve uma situação bem interessante com um grupo de amigos meus: a salvação era uma coroa sobre um altar estranho. O último desafio da fenda era um caído espectral bizarro. Fazendo perguntas com 1d6 e gerando ideias com 2d6 para definir a cena, chegamos à conclusão de que a coroa atraía a atenção dos personagens no recinto, como se gerasse em todos o desejo incontrolável de tomá-la para si.

Com mais uma ou duas perguntas, definimos juntos que, a cada rolagem de ação, era preciso "queimar" uma façanha para ignorar a coroa e poder agir normalmente – utilizando os outros resultados para se proteger e enfrentar o caído ensandecido no local.

Isso acabou sendo um "efeito extra" que criamos para a salvação e que rendeu uma nova regra estabelecida na cena. Consegue imaginar o caos ao final, com a fenda "se fechando" e todos brigando pela posse da coroa? Foi memorável.

• UM SUPLEMENTO DE INFÆRNUM •

Com a queda da última fortaleza, além dos males mais comuns, caídos superiores – os gigantescos senhores das profundezas – se ergueram por sobre a superfície da terra.

Para utilizar essas regras, será necessário um baralho comum, de 52 cartas e dois curingas.

Preparação

- Use algo para representar o colosso, pode ser uma miniatura ou até mesmo um dado.
- Embaralhe as cartas e distribua quatro cartas viradas para baixo ao redor do colosso.
- Use algo para representar os personagens que estão enfrentando o colosso, pode ser miniaturas ou até mesmo dados.
- Posicione os personagens sobre as cartas ao redor do colosso. Cada jogador decide sobre qual carta posicionará seu personagem. Não há problema algum em posicionar vários personagens numa mesma carta.

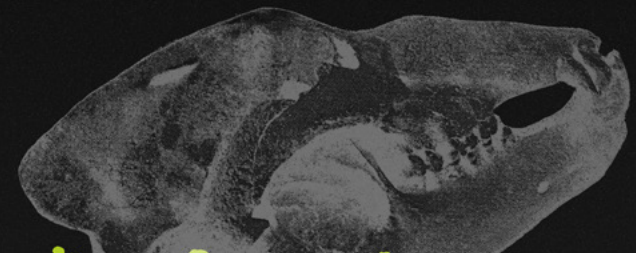
Senhores das profundezas

O nome "colosso" não está aí à toa. Inimigos grandalhões: chefões capazes de fazer um grande estrago e difíceis de lidar. Essa é a ideia aqui. E é por isso que esse conteúdo traz mecânicas diferentes, específicas para confrontos com seres assim.

Criando um colosso

Cada colosso é um senhor das profundezas muito poderoso. Role **3d6+6** para determinar a dificuldade do desafio que um colosso representa. De acordo com a dificuldade, imagine como é esse colosso. Você pode fazer perguntas com **1d6** ou gerar ideias com **2d6**. Se fizer sentido conforme as características do colosso, você pode dividir como desejar o total de dificuldade do desafio em "partes" diferentes do colosso (ex: um total de 16 poderia ser dividido em 4 desafios de dificuldade 4 – representando cada uma das "quatro patas gigantescas do colosso", por exemplo).

Crie **4 DESGRAÇAS** para o colosso. Imagine que essas desgraças são como habilidades muito poderosas do colosso, capazes de causar tormentos extremos aos personagens. Cada desgraça é representada por um naipe. Você pode fazer perguntas com **1d6** ou gerar ideias com **2d6**.



Enfrentando um colosso

- O confronto com um colosso acontece seguindo as regras descritas em Infærnum. Sempre que um personagem agir, o jogador que o controla rola **3d6** e observa os resultados obtidos normalmente. Seguindo a regra de desafios, será preciso reduzir a dificuldade total do colosso a zero para superá-lo; cada façanha reduz a dificuldade em 1 e cada milagre a reduz em 2.

- Quando algum resultado 1 é obtido em uma rolagem de ação, o jogador que rolou os dados contabiliza essa desgraça em seu personagem como de costume. Depois disso, ele revela a carta sob a miniatura que representa seu personagem.

Um desafio com várias partes

Na seção sobre a criação de colossos, você pode notar que existe a possibilidade de dividir o total de dificuldade do desafio que o colosso representa em várias partes.

Além do exemplo mencionado, isso pode render um dinamismo muito interessante para a batalha. Imagine ter de "quebrar o escudo gigantesco" do colosso antes de poder acertar o ponto fraco dele que está protegido. Ou ter de "ferir as pernas" do ser para que ele se ajoelhe e seja possível escalar até o olho na testa, que é sua fonte de poder. Faça perguntas com 1d6, gere ideias com 2d6 e crie inimigos memoráveis.

Exemplo de chefão

Um bode gigantesco. Chifres recurvados saem de seu crânio esquelético e formam espirais negras no céu, atraindo tempestades. Seus cascos são recobertos de pelos densos e uma névoa pesada paira nos arredores.

Dificuldade (3d6+6), este exemplo considera uma rolagem 18 nos 3d6. O total foi dividido em várias partes do colosso:

4 patas: 3 (cada)
2 chifres: 4 (cada)
Crânio: 4

Desgraças do colosso:
♦ Tremores, por seu urro gutural.
♠ Raio chocante, por seu olhar.
♥ Esmagamento, por seus cascos.
♣ Envenenamento, pela névoa.

- O naipe da carta em que está sua miniatura indica qual desgraça do colosso será ativada. O valor da carta indica quão extremo será o tormento causado por essa desgraça, observando a sequência:

- A 2 3 4 5 6 7 8 9 10 J Q K +

- Se houver mais que um personagem sobre a carta em que está o personagem que obteve a desgraça, encontre um meio de aleatorizar a escolha de um dentre os que estão sobre a carta. O resultado representa quem será afetado pelo tormento em questão. De acordo com o valor da carta descrito no tópico anterior, imagine quão extremo é esse tormento. Você pode fazer perguntas com **1d6**.

- Cartas reveladas permanecem onde estão. Assim é possível prever qual desgraça do colosso será ativada sempre que resultados 1 forem obtidos por um personagem que está sobre determinada carta – observando o naipe dela. Além disso, é possível prever quão extremo será o tormento sofrido, já que o valor da carta também estará visível.

- Uma novidade deste suplemento: resultados 2 ou 3 continuam sendo interpretados como acontecimentos neutros. Contudo, em adição a isso, o jogador que fez a rolagem pode movimentar seu personagem para uma das cartas adjacentes depois da resolução dos demais dados da rolagem. Cada resultado 2 ou 3 pode ser utilizado como um movimento entre cartas – acontecimentos neutros ainda ocorrem normalmente.

- Se um curinga for revelado, ignore completamente os resultados da rolagem que o revelou. Por algum motivo, a batalha é totalmente interrompida. Você pode fazer perguntas com **1d6** ou gerar ideias com **2d6**.

Quando duas ou três desgraças forem obtidas numa mesma rolagem, o jogador que rolou os dados as contabiliza em seu personagem e, se houver outros personagens na mesma carta que ele, encontre um meio de aleatorizar quem são os dois ou três que sofrerão o tormento em questão. Nestas regras, um personagem jamais sofrerá mais que um tormento causado por uma única rolagem.

Derrotando um colosso

Quando um colosso tiver sua dificuldade reduzida a zero, considere-o como um desafio superado. Como premiação, puxe uma carta do baralho para cada personagem envolvido no confronto. O naipe da carta representa qual desgraça do colosso será "absorvida" pelo personagem – ignore o valor da carta.

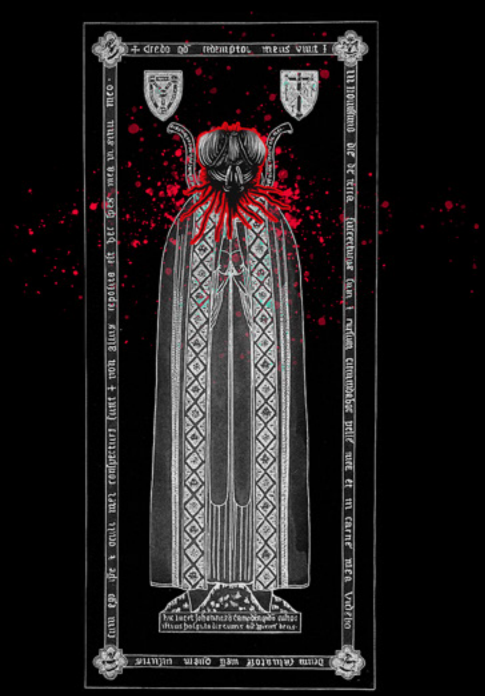
A desgraça absorvida funcionará como um ritual que poderá ser utilizado pelo personagem. Rituais funcionam como as salvações – descritas no suplemento Fendas. São necessários 2 milagres numa rolagem de ação para ativar o efeito de um ritual. Considere que, ao ser ativado, o ritual acontece com seu efeito potencializado ao máximo – assim como um colosso causaria um tormento por meio de uma carta de valor K.

Se tiver dúvidas quanto ao funcionamento de um ritual, faça perguntas com **1d6**.

Possibilidades e rituais

Se você desejar dar mais poder aos personagens, deixando a história com um tom de alta magia, por exemplo, pode tratar os rituais como se fossem bênçãos. Nesse caso, em vez de 2 milagres, apenas 1 milagre seria necessário para ativar esses poderes, com seus efeitos potencializados ao máximo.

E uma dica: caso a sua aventura tome um rumo em que os personagens enfrentem os Cavaleiros em pessoa, pode ser interessante tratar cada arauto do fim como se fosse um colosso. Maximize o desafio e faça perguntas com 1d6 para chegar a uma definição que te agrade sobre os poderes de cada Cavaleiro.



✠ Credo qd redemptor meus vivit

• UM SUPLEMENTO DE INFÆRNUM •

SENHOR DO SOFRER

Um passado de influências

Talvez você não tenha perdido um tempo considerável da sua vida estragando mouses de tanto clicar – *por causa de um jogo antigo aí que eu curto*. Ainda assim, por mais que eu tente trazer um pouquinho dessa nostalgia bem específica para estas regras, pouco importa.

Ah, minto. E por isso faço do "pouco importa" um "importa pouco" então. Até porque a ideia aqui é justamente tentar emular a sensação de explorar uma masmorra que – apesar de finita – parece não ter fim.

O Senhor do Medo é um colosso das profundezas que invocou uma horda de caídos. Seu exército está situado nos labirintos infindáveis sob a catedral de um pequeno vilarejo.

Esta é uma megafenda, gerada aleatoriamente por meio de um baralho comum de 52 cartas + 2 curingas. Você precisará também de um pedaço de papel para desenhar e mapear os ambientes da masmorra gerada pelas cartas.

Segundo relatos dos sobreviventes do vilarejo, aqueles que desbravaram os labirintos e voltaram com vida disseram que há tesouros incontáveis sob a igreja. Contudo, entre as riquezas e o desejo de resgatá-las, há muitos obstáculos e inimigos. Encontrar e eliminar o Senhor do Medo é a única maneira de pôr um fim neste caos que reside sob a pequena vila.

Embaralhe todas as cartas e puxe uma a cada ambiente, a começar pelo primeiro, revelado depois do lance de degraus na catedral. Observe o valor da carta para entender como é o ambiente:

- **A** Corredor, aparentemente sem saída.
- **2** Corredor que vai em 2 direções.
- **3** Corredor que vai em 3 direções.
- **4** Corredor que vai em 4 direções.
- **5** Sala com 1 porta.
- **6** Sala com 2 portas.
- **7** Sala com 3 portas.
- **8** Sala com 4 portas.
- **9** Pátio com 2 saídas.
- **10** Pátio com 3 saídas.
- **J** Pátio com 4 saídas.
- **Q** Há uma passagem secreta por perto.
- **K** Escada para o próximo piso por perto.

Além do valor, observe o naipe da carta para compreender o que há de conteúdos em cada ambiente:

Há algo de valor aqui.

- **1-2** Moedas.
- **3** Algum tipo de arma.
- **4** Algum tipo de armadura.
- **5** Algum item impregnado de magia.
- **6** Outra coisa. Gere uma ideia com 2d6.

Faça perguntas com 1d6 e gere ideias com 2d6 para obter detalhes sobre o resultado.

Menos história, mais exploração

Se é isso que você está buscando, tudo bem. Ignore as motivações e apenas adentre a masmorra. Vou até deixar algumas tabelas extras aqui:

O que te chama atenção aqui? (1d6)
1 - Algo que você vê
2 - O cheiro no ambiente
3 - Algo que você ouve
4 - Um cadáver
5 - Um recipiente (?)
6 - Manchas de sangue

Há inimigos aqui.

dificuldade 1d6 em corredores;
dificuldade 2d6 em salas e pátios.

Tabelas e mais tabelas

Que tipo de inimigo é esse? (1d6)
1 - Morto-vivo
2 - Animal corrompido
3 - Diabrete
4 - Bode bípede
5 - Cuspidor de veneno
6 - Monstro de magma

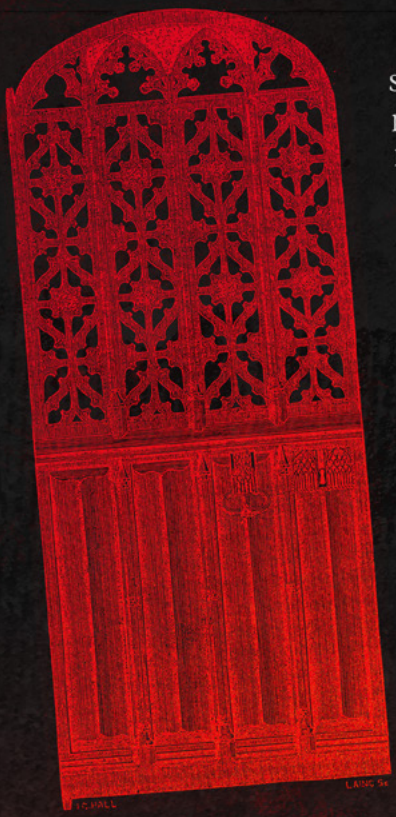
Qual o efeito da armadilha ativada? (1d6)
1 - Veneno
2 - Explosão
3 - Perfuração
4 - Esmagamento
5 - Corte
6 - Magia (?)

Descanse neste ambiente

para reduzir uma desgraça ou apagar um tormento. Ao descansar em um ambiente sem portas (corredor ou pátio), role 1d6. Se obtiver 1, inimigos errantes interrompem seu descanso (dificuldade 1d6 em corredores; dificuldade 2d6 em pátios).

Há armadilhas aqui.

dificuldade 2d6 em corredores;
dificuldade 1d6 em salas e pátios.



Se não houver mais caminhos para percorrer e a fenda parecer fechada, isso significa que há uma passagem secreta em algum corredor aparentemente sem saída, ou sala com apenas 1 porta. Faça perguntas com 1d6 e verifique os ambientes já visitados.

Ao retornar para algum ambiente já visitado, role 1d6 (a cada ambiente). Se obtiver 1, inimigos errantes estarão no ambiente em questão (dificuldade 1d6 em corredores; dificuldade 2d6 em salas e pátios).

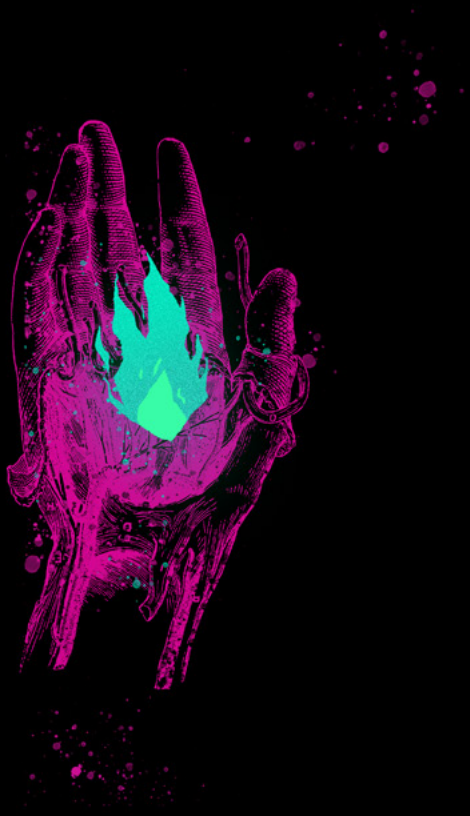
Um inimigo soberano

Como é o Senhor do Medo em sua primeira aparição? (1d6)

1 - Demônio carniceiro
2 - Lorde esquelético
3 - Bode bípede poderoso
4 - Diabrete invocador
5-6 - ???

Ao puxar o primeiro curinga, isso significa uma aparição do *Senhor do Medo* no ambiente atual. É como se ele manifestasse sua presença perante você, mas não em sua forma original. A dificuldade deste desafio é 3d6.

Ao puxar o segundo curinga, isso significa que você encontrou o esconderijo da verdadeira forma do *Senhor do Medo*. Insira um portal no ambiente atual e desenhe um ambiente circular separado, ao qual esse portal o transportará. Para enfrentar o *Senhor do Medo*, utilize as regras do suplemento Colossos. A dificuldade deste desafio é 3d6+6.



• UM SUPLEMENTO DE INFÆRNUM •

PACTOS

Definição de personagens

Pactos é um suplemento que pode afetar a definição de personagens.

No momento de criar seu personagem, você pode usar essas regras sem a necessidade de "fazer uma invocação". Isso porque fica implícito que seu personagem começa o jogo com um pacto já estabelecido. Ou seja, em algum momento do passado esse pacto já foi firmado.

Lembra dos movimentos de alteração para "andar" nos resultados das tabelas de definição de personagem? É possível considerar que as duas tabelas daqui (dádivas e dívidas) são a sexta e sétima tabelas que você rolará 3d6. Se ainda tiver movimentos de alteração a essa altura, pode gastá-los para ter um pouco de controle sobre a aleatoriedade daqui.

Na dúvida, faça uma pergunta com 1d6 para saber se você realmente poderá gastar movimentos de alteração ao utilizar essas regras durante a definição de personagens.

Depois da queda, seria muita ingenuidade achar que os caídos se manifestam apenas por meio de possessões. Mesmo que a profecia não for completamente verdadeira, uma coisa é fato: eles conseguem materializar suas presenças na terra.

Há quem jure que os caídos não são os únicos. Segundo essa crença, além deles, outras entidades perambulam e chegam a barganhar com aqueles que se dispõem a iniciar um diálogo. É assim que são feitos os *pactos*.

Quando algum personagem demonstra interesse em firmar um *pacto* com uma entidade, basta seguir as instruções destas regras. Vale lembrar que é possível fazer isso tanto na definição do seu personagem – antes de jogar – ou durante uma campanha, quando fizer sentido na ficção.

A invocação

O primeiro passo para um pacto é invocar uma entidade. Você pode ignorar essa etapa se estiver utilizando essas regras durante a definição do seu personagem.

Se estiver jogando, será preciso ter algo na ficção para oferecer à entidade. Em posse da oferta, role 3d6, representando uma rolagem de ação para essa invocação. Será preciso ao menos um resultado 6 para que a invocação ocorra conforme o esperado. Do contrário, apenas interprete os demais resultados conforme fizer sentido na ficção e considere que a invocação, por algum motivo, não foi bem-sucedida. Você pode fazer perguntas com 1d6 ou gerar ideias com 2d6 para obter detalhes.

Em jogo, é possível evitar essa rolagem desde que algum personagem não jogador faça a invocação por você. Será possível encontrar ajuda para isso em qualquer templo, por exemplo, por mais que o invocador possa te pedir algo em troca.

Dívidas e Dádivas Diárias

A entidade invocada é aleatória. Personagens que firmam um pacto estabelecem uma relação de troca de favores com uma entidade específica. A entidade concederá uma dádiva para ser utilizada uma vez por dia, mas será preciso quitar essa dívida também diariamente. Mesmo que um personagem não utilize sua dádiva diária, será necessário quitar a dívida sempre, todos os dias. Um dia que se passa sem o "pagamento" é, simplesmente, o último dia do personagem nessa situação. A entidade fará questão de lidar com o devedor em pessoa, aniquilando qualquer vestígio de vida ao sugar a alma do infeliz.

Para usar sua dádiva diária, basta imaginar como ela te ajudará na ficção e interpretar o acontecimento. Não é preciso fazer nenhuma rolagem. Graças ao pacto, a dádiva te ajudará quando precisar, mas apenas uma vez por dia. Você decide quando fará uso desse benefício.

Entidades únicas

Se desejar, aprofunde-se mais nas informações acerca da entidade invocada. Pode ser que no momento do pacto seu personagem não saiba muito sobre ela.

Contudo, se for um pacto que seu personagem já carrega há algum tempo, é bem provável que detalhes sobre a entidade já sejam de seu conhecimento.

Existem inúmeras fontes de inspiração para definir pormenores de cada entidade. Eu, particularmente, gosto muito de usar cartas de alguns baralhos mais macabros para me inspirar. Enfim, nada que uma busca rápida na internet não resolva.

Qual é a entidade invocada?

Ela tem um nome? Como ela é?
Anote o que for preciso sobre quem possibilitou o pacto ao seu personagem.

Qual é o benefício desse pacto?

A resposta é a sua **DÁDIVA**.
Anote-a em uma descrição breve e específica.

3d6

3 **Saúde:** livre-se de um tormento que esteja atrapalhando seu bem-estar.
4 **Prosperidade:** de alguma maneira, agora você tem recursos suficientes.
5 **Sedução:** há algo mais em suas próximas palavras, há convencimento.
6 **Revelação:** se houver algo oculto, você descobrirá agora.
7 **Conhecimento:** você quer saber como funciona? Tudo bem, eu te conto.
8 **Coragem:** reduza em 1 a dificuldade de um desafio.
9 **Carisma:** quer que esse indivíduo goste de você? Sem problemas.
10 **Direção:** se a sua pergunta for "onde?", eu posso apontar o caminho.
11 **Ilusão:** como você deseja ser visto? Posso fazer isso, mas por pouco tempo.
12 **Natureza:** quer que o ambiente facilite seu caminho? Essa é fácil.
13 **Divinação:** passado ou futuro? Sobre o que quer saber? Pergunte com 1d6.
14 **Transmutação:** qual animal? Diga e eu o transformarei. Não, não dura muito.
15 **Destino:** reduza duas desgraças ou rerrole dois dados com um presságio.
16 **Dominação:** quer que te obedeçam? Mas até quando? Pergunte com 1d6.
17 **Fortalecimento:** ao reduzir a dificuldade de um desafio, reduza o dobro.
18 **Desejo:** tem algo a pedir? Talvez eu realize. Pergunte com 1d6.

Pactos mutáveis

Quer deixar dívidas e dádivas fixas de lado e aproveitar possibilidades variadas a cada conversa com uma entidade?

Cultos é o suplemento que você procura. Nem vou estender o papo.

Qual é o pagamento por esse pacto?

A resposta é a sua **DÍVIDA**.
Anote-a em uma descrição breve e específica.

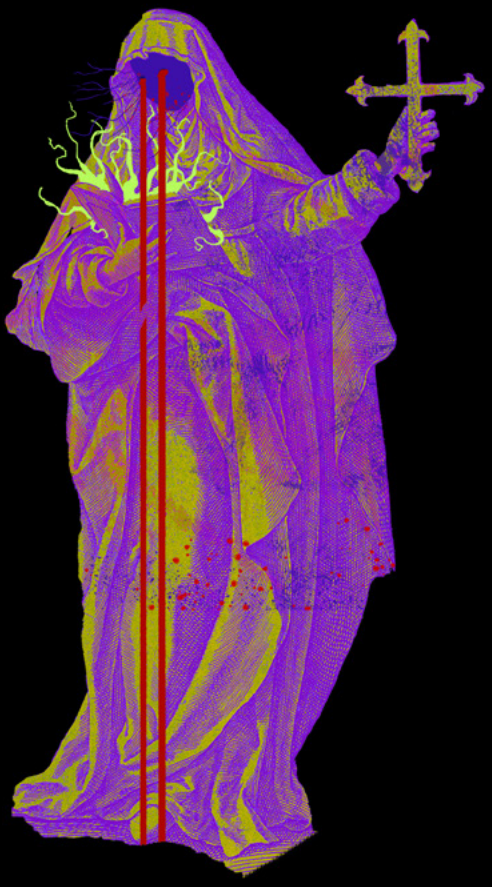
3d6

3 **Portal:** não quero mais caídos fracos na terra. Destrua portais e ninhos.
4 **Alimento:** eles pecam pela carne que você deve consumir. Literalmente.
5 **Súplica:** visite um templo e lide com uma das súplicas no quadro de orações.
6 **Coleção:** traga-me restos de outros caídos. Para quê? Pergunte com 1d6.
7 **Sacrifício:** animais são o bastante. Prefiro o som deles quando tombam.
8 **Traição:** não me venha com mentiras tolas. Será preciso trair de verdade.
9 **Vício:** você precisa de algo insubstituível para sobreviver. O que é?
10 **Ouro:** ofereça preciosidades. Para saber se é o bastante, pergunte com 1d6.
11 **Morte:** uma vida tomada por dia. Sim, é você quem deve sujar as mãos.
12 **Cerimônia:** tenho gostos peculiares. O que você deve fazer nesse rito?
13 **Exorcismo:** elimine um caído da face da terra, seja como for.
14 **Culto:** convença outros a me adorarem, traga-me fiéis.
15 **Roubo:** pegue para mim. O quê? Pergunte com 1d6 ou gere ideias com 2d6.
16 **Adoração:** construa um altar de restos mortais e dedique-o a mim.
17 **Busca:** consiga pistas sobre a Terra Prometida. Leve-me até lá.
18 **Purificação:** templos e sacerdotes devem perecer. Fogo? Você decide.

Se preferir não usar aleatoriedade para a definição de um pacto, basta criar respostas breves para as questões já listadas. Se tiver dúvidas quanto ao pacto ou seu funcionamento, você pode fazer perguntas com 1d6 ou gerar ideias com 2d6 normalmente.

Fagulhas das outras cláusulas

Nem tudo sobre o pacto estará claro nas dívidas e nas dádivas listadas aqui. Extrapole as tabelas, gere ideias com 2d6 e faça perguntas com 1d6 para entender cada linha do "contrato" que você assinou com o fôlego de vida do seu personagem.



• UM SUPLEMENTO DE INFÆRNUM •

A profecia era parcialmente verdadeira. O baluarte ruiu, os Cavaleiros manifestaram suas presenças no mundo, mas não houve nenhum grande conflito. Talvez a terra prometida sequer exista. Apesar disso, cada vez mais caídos perturbam a vida de todos, seja em pequenos vilarejos ou em grandes cidades.

Além daqueles que ganham a vida por meio das súplicas espalhadas nos templos, existem grupos que se formaram para criar seus próprios templos.

Nestas regras, você é membro de um desses grupos, um culto que não apenas divulga, mas atende súplicas daqueles que buscam por ajuda e estão dispostos a pagar. Por falar em troca, como membro desse culto, você tem acesso a várias entidades diferentes com as quais pode trocar favores.

Cultistas que cooperam

Jogos cooperativos são uma oportunidade e tanto para utilizar as regras descritas aqui. Cultos é ideal para partidas únicas, como se fossem episódios. Jogos assim são comumente denominados como one shots, aventuras que começam e terminam numa única sessão de jogo.

Reunir os amigos e jogar cooperativamente – criando seu culto e lidando com súplicas – é um jeito muito bacana de aproveitar Infærnum sem a necessidade de um falso deus guiando seu jogo.

Qual o nome do seu culto?

Gere ideias com 2d6 se precisar

Como é o templo do seu culto?

Gere ideias com 2d6 se precisar

Onde está localizado?

Gere ideias com 2d6 ou puxe uma carta e observe o suplemento Territórios.

O Culto da Grande Morsa

Esse foi o primeiro culto que criei junto com alguns amigos, num jogo cooperativo. Não sei se isso valia para todos os cultistas, mas o meu personagem tinha uma máscara: o crânio de uma morsa com as presas pendendo sobre sua face. Quem teve contato com meus jogos antigos sabe que eu curto esse tipo de coisa. Spectrum, estou falando de você – aliás, quem sabe a gente ainda não reviva essas ideias de vidas passadas no Campfire Estúdio?

Se me lembro bem, o templo foi erigido nos restos de um enorme navio encalhado.

O território em que o templo estava situado era uma enorme geleira. Posso estar enganado, mas acredito que era algo assim.

Templos em cenários distintos

Como seriam os cultos organizados num mundo apocalíptico cyberpunk? E como seriam num cenário desértico com uma pegada de faroeste? E num apocalipse oriental, de clãs empunhando lâminas possuídas?

Tudo isso é possível. Não se limite. Reimagine o que desejar e tome como metáfora o que for preciso.

Nunca se esqueça: isto aqui é uma caixa de ferramentas para que você trabalhe com as suas ideias.

QUANDO ESTIVER NO TEMPLO DO SEU CULTO E DESEJAR O FAVOR DE ALGUMA ENTIDADE, SIGA OS PASSOS:

Há invocadores entre os membros do seu Culto. Na ficção, um deles poderá invocar uma entidade específica para que você troque favores com ela. Leia "a invocação" no suplemento Pactos para saber mais detalhes.

Observe o suplemento Pactos e, em vez de rolar, escolha uma dádiva qualquer na lista de benefícios. Este será o seu pedido para a entidade invocada.

Role 3d6 na lista de dívidas do suplemento Pactos e entenda o que a entidade invocada te pedirá em troca deste favor.

O que ocorre aqui é diferente de um pacto fixo, limitado a trocas diárias. Nestas regras, a cada vez que você pagar a dívida solicitada pela entidade, ganhará um uso do benefício que escolheu — para utilizar quando desejar.

Em resumo, antes de sair em missão, é interessante escolher um favor que possa te ajudar. Como isso só pode ser feito no templo do seu Culto, aproveite suas passagens por lá para solicitar o favor de alguma entidade e preparar-se para lidar com qualquer súplica.

QUANDO ALGUÉM BUSCAR AJUDA NO SEU TEMPLO, SOBRE O QUE SERÁ ESSA

SÚPLICA?

Role **1d6** para descobrir em qual das 3 tabelas você rolará **1d6** novamente.

1. Eliminar um *ninho de caídos* num determinado lugar.
2. Resgatar *alguém* que foi raptado.
3. Eliminar um *caído solitário* que está causando problemas.
4. Capturar um *caído perigosíssimo*.
5. Investigar e *fechar* uma fenda que surgiu num determinado lugar.
6. Lidar com um *colosso* que está causando problemas.

1. Escoltar *alguém* por um território perigoso.
2. Encontrar um *objeto* num determinado lugar.
3. Conseguir *ingredientes* para um ritual específico.
4. Encontrar *alguém* capaz de consertar um item específico.
5. Investigar um *grupo* ou alguém perigoso.
6. Recuperar um *lugar* tomado por caídos.

1. Viajar por um lugar perigoso para *realizar uma entrega*.
2. Recuperar um *item* importante que foi roubado.
3. Investigar a morte de *alguém*.
4. Descobrir o paradeiro de *alguém*.
5. *Mapear* um lugar perigoso.
6. Compreender o funcionamento de um determinado *ritual*.

Não seja escravizado pela aleatoriedade

Quando tiver uma noção do tipo de missão que deseja jogar, siga seus instintos, gere ideias com 2d6 se preciso e deixe o jogo seguir.

Não se prenda à necessidade de rolar dados sempre. Ignore tabelas, escolha resultados, "faça o que tu queres, há de ser o todo da lei".

Se estiver jogando com outros jogadores, jamais imponha suas intenções. Transforme suas ideias em perguntas, deixe que os outros validem ou complementem seus desejos. Compartilhe a narrativa e divirta-se junto.

• UM SUPLEMENTO DE INFÆRNUM •

MESTRES

Colecione espectros

É possível dar um tom completamente diferente aos seus jogos de Infærnum com estas regras.

Os personagens dos jogadores podem estar em busca de espectros específicos. Dá até para tentar misturar este suplemento com o Almas. Imagine gastar almas absorvidas para "encontrar" (gerar) espectros na ficção instantaneamente? Isso pode render uma boa mecânica. Exemplo:

- Queime 3 almas para encontrar um espectro. Gere este espectro por meio das regras aqui presentes.

Além dos caídos e das entidades estranhas com as quais muitos fazem negociações e pactos, existem seres espectrais que se materializam na nossa realidade. Aqueles que conseguem enxergar essas formas espectrais e controlá-las são chamados de mestres.

Ao utilizar essas regras, considere que o seu personagem é um mestre. Alguém com o poder de invocar e dar ordens para espectros que tenha encontrado.

Saia por aí. Sim, estou falando com você, jogador.

Leve um dado de seis lados no bolso. Busque observar os arredores. Procure inspiração na natureza, na vegetação, nos insetos, enfim, nas formas de vida que encontrar. Algo te chama atenção? Pode ser o reflexo de um espectro. Tire fotos, rabisque, anote o que for preciso. Inspire-se no que você está vendo e imagine como seria o espectro disso.

Role 1d6 para entender qual a raridade do espectro encontrado:

DESGRAÇA

comum

ACONTECIMENTO NEUTRO

incomum

FAÇANHA

raro

MILAGRE

lendário

Elite dos Quatro Arautos

O seu mundo apocalíptico poderia estar repleto de Mestres. Perambular por um cenário onde qualquer embate é resolvido por meio de batalhas entre espectros parece algo – além de familiar – no mínimo interessante.

Vencer os Cavaleiros e se tornar o campeão – que a profecia não mencionou – é algo que cabe em Infærnum.

Como nada é escrito em pedra, aqui tudo é, no máximo, rabisco na areia. Apague o que quiser, escreva de novo, inspire-se no que está nessas páginas e crie o que bem entender. Se desejar mostrar seus conteúdos derivados de Infærnum ao mundo, a Sacra Licença está aí justamente para isso.

Ordens e desafios

Quando seu personagem comandar um espectro para que use seu poder, dependendo da situação, é bem provável que a façanha gasta para isso também sirva para reduzir a dificuldade do desafio que está sendo enfrentado.

Na dúvida, imagine o que é mais provável ou faça perguntas com 1d6, deixando que o próprio jogo responda.

Procure a tabela correspondente à raridade do espectro e role 1d6 para entender qual é o poder dele:

Poder de um espectro comum:

1-2	Atrair atenção.
3	Atacar imobilizando.
4	Atacar contundindo.
5	Atacar perfurando.
6	Atacar cortando.

Poder de um espectro incomum:

1	Criar e controlar raízes.
2	Criar e controlar rochas.
3	Criar e controlar vendavais.
4	Criar e controlar gelo.
5	Criar e controlar água.
6	Criar e controlar fogo.

Poder de um espectro raro:

1	Controlar sombras.
2	Causar sonolência.
3	Causar envenenamento.
4	Criar ilusões.
5	Atacar com eletricidade.
6	Controlar o magnetismo.

Poder de um espectro lendário:

1	Controlar mentes.
2	Curar.
3	Alterar a própria forma.
4	Teletransporte.
5	Criar e controlar elementos.
6	Você decide. O que é?

Qual é o nome desse espectro?

Tem dúvidas quanto ao poder desse espectro? Faça perguntas com 1d6 e gere ideias com 2d6.
Exemplo: Observando um besouro, imagino que encontrei um espectro que nomeio como "Kabuto". Rolo 1d6 e obtenho 6; descubro que ele é lendário. Rolo 1d6 na tabela de poderes lendários e obtenho 2; descubro que ele é capaz de curar. Mas como funciona essa cura? Ela permite apagar tormentos? Posso fazer perguntas com 1d6 e gerar ideias com 2d6 para saber mais detalhes.

Agora seu personagem pode invocar o espectro avistado e comandá-lo em confrontos com caídos.

- **Para invocar um espectro em jogo,** você precisa de ao menos uma façanha em uma rolagem de ação (3d6).
- **Para dar uma ordem a um espectro invocado** – e fazer uso de seu poder –, você também precisa de ao menos uma façanha.
- **Para ordenar um espectro que volte para seu plano,** você precisa de um acontecimento neutro ou uma façanha.

Se não houver outro jeito, você pode usar um milagre para qualquer uma das ações acima.

Depois que um espectro for invocado e estiver sob seu controle, cada desgraça que você rolar pode ser contabilizada no espectro em vez do seu personagem. Espectros ordenados a retornar para seu plano mantêm desgraças acumuladas. **Quando um espectro invocado acumular 2 desgraças, ele se desmaterializa para sempre.**

Se desejar, você pode queimar um presságio para reduzir uma desgraça acumulada por um espectro normalmente, assim como faria com personagens.

No mais, faça perguntas com 1d6 e gere ideias com 2d6 sempre que precisar.

Planos espectrais

De onde um espectro vem quando é invocado pelo seu personagem? Que raio de plano é esse para onde essas entidades vão?

Aliás, é um plano único? Ou são vários planos com características completamente distintas?

Se o apocalipse pôr fim ao seu mundo de jogo, pode muito bem ser possível viajar para um mundo diferente. Seria um milagre o bastante para isso?

Ou você precisaria atravessar um *portal estranho em forma de água-viva?*

Só jogando para descobrir.

• UM SUPLEMENTO DE INFÆRNUM •

PARA NOVAS

Além dos caídos, de todo o mal que borbulhou do cerne da terra, e de todas as desgraças que passaram a assolar o fim de todas as coisas... há algo mais.

Fatos incompreensíveis perseguem a mente daqueles que tentam sobreviver. Estar vivo é progredir numa incessante maré de caos, acumulando cada vez mais insanidade e paranoias. Até a completa loucura.

Quando algum jogador já tiver contabilizado desgraças em seu personagem, é possível reduzir o número total de desgraças em 1 para adquirir uma **PARANOIA**. Esse é um meio de retardar o acúmulo de desgraças e um provável encontro com um Cavaleiro – que acontece quando 6 desgraças são acumuladas.

Que não seja insuportável

Nada nessas regras é necessário. Deixe pra lá. Ignore tudo que te incomodar.

Assim como desgraças acumuladas não possuem um efeito mecânico imediato, as paranoias apenas causam efeitos narrativos que podem ser interpretados na ficção. Um exemplo de interpretação para a "ativação" de uma paranoia é quando um personagem paranoico obtiver uma nova desgraça; se fizer sentido na ficção, uma desgraça pode muito bem ser interpretada como a paranoia em ação, afetando negativamente o personagem.

O QUE É ESSA PARANOIA?

QUE TIPO DE PERTURBAÇÃO ELA CAUSA?

Crie respostas breves para essas duas questões a cada **PARANOIA** que adquirir. Se tiver dúvidas, você pode fazer perguntas com **1d6** ou gerar ideias com **2d6** normalmente.

Se preferir, é possível aleatorizar a paranoia, utilizando os exemplos a seguir.

Termos falhos

A intenção deste suplemento é trazer um pouquinho do clima de obras com foco em horror cósmico. Mas só isso e ponto final. Ainda assim, essa inspiração pode custar a escolha de significantes com significados que não são o que eu gostaria que fossem. Se você gostar das regras expostas aqui, mas sentir que o tema ou a escolha de algum termo te desagrada, considere alterar o que desejar no seu jogo. Você tem – além de um pedido sincero de desculpas – meu aval.

Qual é a perturbação adquirida?

A RESPOSTA É A SUA PARANOIA.
Anote-a em uma descrição breve e específica.

3d6

3 Quatro vozes distintas dizem te guiar à Terra Prometida. Para que lado fica?
4 Algo te diz que você é o quinto Cavaleiro. Qual o seu papel na profecia?
5 Está tudo envenenado. É perigoso comer qualquer coisa.
6 Sua personalidade alterna momentos com outra que é cruel ao extremo.
7 Sua personalidade alterna momentos com outra que é megalomaníaca.
8 Sua personalidade alterna momentos com outra que é amedrontada.
9 Há um padrão em todas as coisas, nada parece ser por acaso.
10 Vozes incessantes que confundem seu raciocínio.
11 Visões de vultos que parecem te perseguir constantemente.
12 O estresse torna todos os pelos do seu corpo mais alvos que a neve.
13 Há algo vindo das águas e todos parecem ignorar.
14 Há algo vindo dos céus e todos parecem ignorar.
15 Eles te matarão enquanto dormir. É perigoso fechar os olhos.
16 Sangue precisa ser derramado, ou ela ficará furiosa. Quem é ela?
17 Um senhor das profundezas deseja algo. O que esse colosso quer de você?
18 O Dragão sussurra sua vontade em seus ouvidos. O que ele te revela?

Os grandes antigos

Não passarão.
Racistas jamais passarão.

Sim, você sabe porque estou dizendo isso.

Para compreender detalhes de cada paranoia adquirida, você pode fazer perguntas com **1d6** ou gerar ideias com **2d6**.

Cada personagem pode acumular apenas **3 PARANOIAS**. Ao chegar nesse ponto, o personagem extrapola os limites da sanidade, passando a ter dificuldades para discernir até mesmo o que é real. Quando um personagem alcança o estado de loucura, a sorte dele se transforma em seu **SEGUNDO AZAR**. Esse acontecimento é **IRREVERSÍVEL**.

Vislumbres da verdade

Se quiser, pode olhar para estas regras de outra perspectiva. Em vez de tratar tudo aqui como ônus, é bem possível imaginar que os personagens que começam a acumular perturbações estão, na verdade, rompendo as costuras da realidade.

E se apenas estiverem sofrendo as consequências de descobrir fragmentos da verdade sobre tudo? Nesse caso, quem está sofrendo mesmo é quem ignora o que há além do véu.

• UM SUPLEMENTO DE INFÆRNUM •

Por mais que o último baluarte tenha ruído, há um mundo vasto a ser explorado nos últimos dias. Se a profecia for verdadeira, não resta muito tempo. Ainda assim, os arredores podem trazer desafios inesperados a quem busca mais que a sobrevivência, a quem busca a Terra Prometida.

VOCÊ PRECISARÁ DE UM BARALHO COMUM PARA UTILIZAR ESSAS REGRAS - **52 CARTAS E DOIS CURINGAS.**

Durante a fuga, ao se afastar do bastião que prenunciou o apocalipse, posicione uma carta revelada na mesa. Use algo sobre essa carta para representar seu personagem ou grupo de personagens – um marcador qualquer, miniatura, ou até mesmo um dado.

Essa carta traz informações sobre o território, sobre as características da região. Primeiramente, observe o naipe da carta. Cada naipe indica o **FOCO DO AMBIENTE** – o que mais chama a atenção nesse território.

SIGNIFICA QUE O FOCO DESTE AMBIENTE É O **CLIMA:** considerando isso, faça perguntas com 1d6 para saber mais detalhes sobre a região. Ela é extremamente fria? Ou o calor é insuportável? As chuvas são constantes? Imagine os detalhes do território na ficção com as respostas que conseguir em mente.

SIGNIFICA QUE O FOCO DESTE AMBIENTE SÃO AS **ÁGUAS:** considerando isso, faça perguntas com 1d6 para saber mais detalhes sobre a região. É uma localidade costeira? Há rios que se destacam nos arredores? As principais rotas daqui são marítimas? Imagine os detalhes do território na ficção com as respostas que conseguir em mente.

Hexcrawl

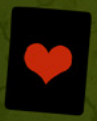
Pegue sua ficha de hexágonos.

Puxe uma carta a cada hexágono.

Observe o naipe para determinar o que é mais relevante nesse setor do mundo.

Observe o valor da carta:
- A a 10 representam um desafio de dificuldade 1 a 10 no território.
- J e Q significam que há uma fenda no território.
- K significa que há um colosso no território.

Gere ideias com 2d6 se precisar e desenhe na sua ficha de hexágonos como preferir.



SIGNIFICA QUE O FOCO DESTE AMBIENTE SÃO AS **PESSOAS:** considerando isso, faça perguntas com 1d6 para saber mais detalhes sobre a região. Há uma grande cidade aqui? Ou existem pequenos povoados e vilarejos? Qual é a cultura dos povos daqui? Imagine os detalhes do território na ficção com as respostas que conseguir em mente.

SIGNIFICA QUE O FOCO DESTE AMBIENTE É A **VEGETAÇÃO:** considerando isso, faça perguntas com 1d6 para saber mais detalhes sobre a região. Como é a vegetação predominante dos arredores? Há pântanos por perto? Florestas que abrigam as mais distintas formas de vida animal? Imagine os detalhes do território na ficção com as respostas que conseguir em mente.

Além do naipe, é necessário observar o valor da carta. Cada valor representa a presença de um desafio diferente.

A significa que um desafio de dificuldade 1 precisa ser vencido neste território. Você pode fazer perguntas com **1d6** ou gerar ideias com **2d6** para saber mais detalhes.

2 significa que um desafio de dificuldade 2 precisa ser vencido neste território. Você pode fazer perguntas com **1d6** ou gerar ideias com **2d6** para saber mais detalhes.

Observe o valor da carta assim por diante, considerando que as cartas até o valor "10" representam a presença de um desafio com dificuldade equivalente ao seu valor.

J E Q SIGNIFICAM QUE HÁ UMA FENDA NESTE TERRITÓRIO. Utilize as regras do suplemento Fendas para saber como criá-las. Você pode fazer perguntas com **1d6** ou gerar ideias com **2d6** para entender mais detalhes. Se você não tiver acesso a esse outro suplemento, considere que **J** e **Q** significam a presença de desafios com a dificuldade 11 e 12, respectivamente.

Problemas à parte

Se preferir, ignore o valor das cartas reveladas e observe apenas o naipe para determinar o foco de cada ambiente.

Pode ser que o território simplesmente não tenha nenhum desafio a ser enfrentado, ou que você deseje descobrir isso depois, enquanto explora a região.

K SIGNIFICA QUE HÁ UM COLOSSO NESTE TERRITÓRIO. Utilize as regras do suplemento Colossos para saber como criá-los. Você pode fazer perguntas com **1d6** ou gerar ideias com **2d6** para entender mais detalhes. Se você não tiver acesso a esse outro suplemento, considere que **K** significa a presença de um desafio com a dificuldade 13.

Conforme seu personagem ou grupo se movimentar para outro território, posicione uma carta próxima à carta em que estavam anteriormente. Se os personagens tiverem ao menos uma noção de que direção seguir, você pode posicionar a carta que representa seu destino considerando isso. Se os personagens foram para o norte, por exemplo, a nova carta a ser revelada pode ser posicionada acima da carta anterior. Se preferir, ao revelar a carta inicial, você já pode posicionar 6 cartas viradas para baixo cercando essa primeira:

Conforme o grupo se move, as cartas que são os destinos vão sendo reveladas e interpretadas na ficção. As cartas estão dispostas assim para facilitar o uso de um mapa de hexágonos se você desejar – já que cada carta está ligada a outras seis. Se por algum motivo precisar medir a distância em territórios, você pode rolar **1d6** para territórios relativamente próximos, **2d6** para territórios mais afastados, e **3d6** para territórios extremamente distantes. **ASSIM SERÁ POSSÍVEL MAPEAR O MUNDO DE JOGO.**

Pontos de interesse

A cada hexágono, você pode rolar 1d6 para determinar quantos pontos de interesse existem no território em questão.

Um jeito simples de entender sobre o que se trata cada ponto de interesse é rolar um dado e observar seu resultado:

1 (desgraça): há um grande perigo aqui.

2-3 (acontecimento neutro): há um grupo de pessoas aqui.

4-5 (façanha): há súplicas para serem resolvidas aqui.

6 (milagre): há pistas sobre a Terra Prometida aqui.

Curtiu essa ideia? As regras do extra "point.crawl infærnal" são sobre isso.

Exemplo:

Digamos que uma caravana de sacerdotes contratou meu personagem para escoltá-los até um vilarejo próximo. Rolo 1d6 para determinar a quantos territórios de distância esse local está. O resultado 4 indica que o território que abriga esse vilarejo está a 4 cartas de distância do local em que estou. Essa distância é abstrata, portanto não preciso me preocupar com direções exatas – a menos que na ficção isso faça alguma diferença.

QUANDO O PRIMEIRO CURINGA FOR REVELADO, puxe uma nova carta do baralho para sobrepor o curinga e considere que os personagens conseguem pistas claras neste território sobre o paradeiro da Terra Prometida. Faça perguntas com **1d6** ou gere ideias com **2d6**.

QUANDO O SEGUNDO CURINGA FOR REVELADO, puxe uma nova carta do baralho para sobrepor o curinga e considere que a Terra Prometida está neste território. Faça perguntas com **1d6** ou gere ideias com **2d6**.

Ao usar essas regras, por mais que a profecia seja completamente verdadeira na ficção, pode ser que os seis dias se passem na narrativa e os personagens não encontrem a Terra Prometida.
O que acontece? O conflito final ocorre mesmo assim? Como não estão protegidos no território sacro, os personagens encontram a morte final? Encontre respostas para essas questões e decida o desfecho da campanha. *Aliás, é mesmo o fim de todas as coisas?*

E se o mundo for criado antes?

Sem problemas: tome o tempo que quiser. 6 dias? Tudo bem.

Em todo caso, a resposta é sim. Você pode criar seu mundo de jogo antes de jogar. Vá revelando cartas; anote o que for preciso na sua ficha de hexágonos; desenhe; faça perguntas com 1d6; gere ideias com 2d6; descanse no sétimo dia e... depois disso tudo, jogue.

Isso é possível. Eu, pessoalmente, nunca fiz isso em Infærnum. Gosto de sentar e jogar para ver o que acontece, para descobrir – jogando – como é o mundo apocalíptico que me espera.

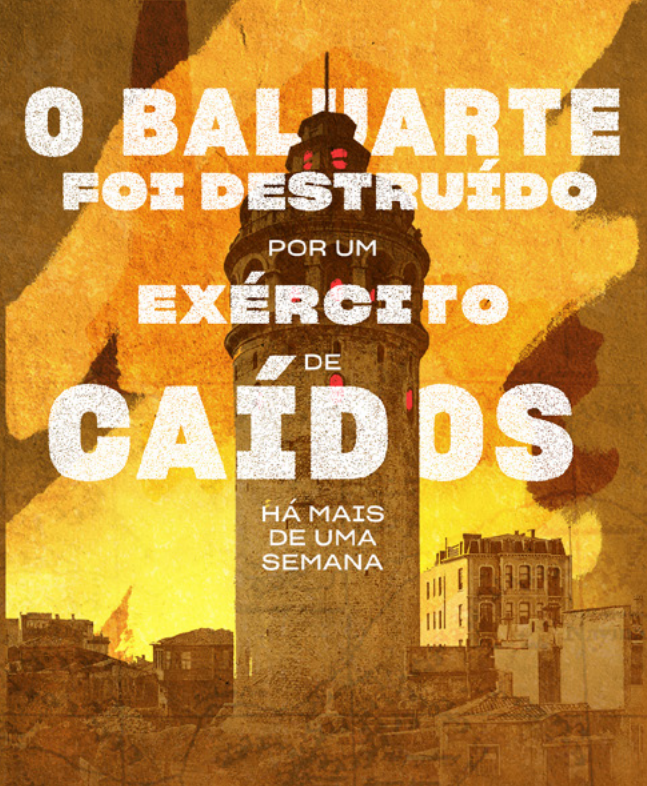
Mas não posso dizer que nunca farei isso. Aliás, pode até ser divertido relembrar as vidas passadas em que gastava horas criando cenários inteiros que jamais seriam explorados em jogo – porque alguém do grupo faltou.

Credo.

Morte aos falsos deuses.

• UM SUPLEMENTO DE INFÆRNUM •

DOOM



Descubra em jogo

Domínios é um suplemento que transforma os territórios do mundo de jogo em regiões tomadas pelos quatro grandes lordes do fim.

Em vez de seguir os eventos descritos nos últimos dias de todas as coisas, aqui você encontrará regras para aleatorizar esses eventos enquanto explora o mundo de jogo.

É mais uma maneira de diversificar a criação do seu apocalipse e de trazer novas perspectivas para a sua jogatina de Infærnum.

Os Cavaleiros manifestaram suas presenças no mundo, mas não houve nenhum grande conflito e o apocalipse não aconteceu. Por algum motivo, a humanidade se dividiu pela influência dos arautos e começaram a surgir servos de cada um dos Cavaleiros. Ao que tudo indica, a profecia era parcialmente verdadeira – já que os versículos 3 e 4 não se cumpriram e quaisquer informações sobre a Terra Prometida parecem ser completas mentiras.

Para utilizar essas regras, você precisa considerar o contexto descrito acima. Além disso, você precisará de algo para representar os personagens e de um baralho comum, mas não dele todo. Siga as instruções:

- Pegue um baralho comum e separe as cartas A, 2, 3, 4, 5 e 6 de todos os naipes.
- Deixe de lado as demais cartas, elas não serão necessárias para essas regras.
- Junte as cartas que você separou e embaralhe-as.

Com o baralho que você formou, é hora de construir o mundo de jogo, determinando onde estão os domínios de cada Cavaleiro. Você distribuirá as cartas na mesa viradas para baixo, conforme o padrão a seguir:

Como há 24 cartas para distribuir, VOCÊ DEIXARÁ O ESPAÇO VAGO DE UMA CARTA NO CENTRO DESSE LOSANGO. As cartas estão dispostas assim para facilitar o uso de um mapa de hexágonos se você desejar – já que cada carta está ligada a até outras seis.

O espaço vago representa o local onde havia o baluarte. Por algum motivo, os personagens começam a campanha neste lugar que foi destruído há alguns dias, onde a profecia teve início. COLOQUE ALGO PARA REPRESENTAR OS PERSONAGENS NESSE ESPAÇO VAGO, EM MEIO ÀS CARTAS.

Imagine que as cartas na mesa representam localidades, domínios sob influência de algum Cavaleiro. Ou seja, se os personagens jogadores viajarem para o norte, por exemplo, saindo das ruínas do baluarte, você revelará a carta acima, adjacente ao espaço vago. Só é possível mover-se para cartas adjacentes.

Pouco espaço na mesa?

Esqueça a parte de já dispor as cartas anteriormente, conforme indicado ao lado. Separe as cartas de A a 6; junte-as em um monte; embaralhe-as e vá puxando uma a uma, conforme explora domínios diferentes no jogo.

O "mapa de cartas" não é necessário. Você pode anotar as características de cada domínio numa ficha de hexágonos ou apenas tratar toda essa coisa do mapeamento do mundo de jogo de maneira mais abstrata. Faça como achar melhor.

Idas e vindas no tempo

E se os personagens pudessem visualizar o que aconteceu no passado, graças ao poder de um artefato lendário?

E se, em vez de lidar com um evento que está acontecendo em cada localidade explorada, você pudesse enxergar o que aconteceu ali quando um dos Cavaleiros dominou aquele território?

E se a sua história se passasse antes da queda do baluarte e você fosse capaz de viajar ao futuro para evitar o fim, lidando com todos os eventos apocalípticos dos Cavaleiros?

Inspire-se. Vire o que quiser de cabeça para baixo. †

Ao revelar uma carta, coloque o marcador que representa os personagens sobre essa carta revelada e observe o naipe revelado:

significa que este é um domínio da **Peste**

significa que este é um domínio da **Guerra**

significa que este é um domínio da **Fome**

significa que este é um domínio da **Morte**

Além do naipe, é necessário observar o valor da carta. Cada valor representa a ocorrência de um evento diferente. Procure no livro de regras as páginas referentes ao Cavaleiro que domina a localidade revelada. Em vez de rolar "para descobrir o que te espera durante este dia", considere que o valor da carta corresponde ao evento de mesmo número.

Lembrando que "A" equivale a 1

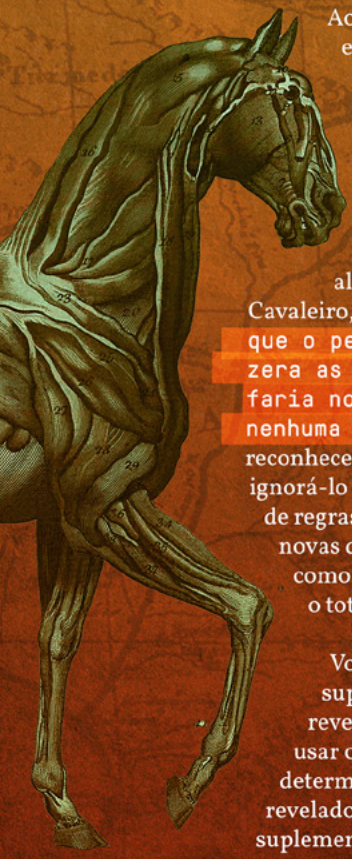
Exemplo

Revelar um A♠ significa que esta é uma localidade dominada pela Guerra. "A" equivale ao primeiro evento listado para a Guerra, no caso "Um exército se levanta semeando o caos mortal. Quem são eles?". Ou seja, é preciso considerar que neste domínio há essa situação para lidar.

Faça perguntas com 1d6 e gere ideias com 2d6 sempre que houver necessidade. Jogando, você chegará ao ponto de descobrir alguns detalhes na ficção que está criando:

- O que acontece depois que os 6 eventos de um Cavaleiro são revelados?
- O que acontece depois que todos os 24 eventos são revelados?
- O que acontece ao voltar para domínios que já foram revelados?
- Havia alguma verdade na profecia nas informações sobre a Terra Prometida?
- O apocalipse efetivamente acontecerá em algum momento?

HÁ UM DETALHE IMPORTANTE



Ao usar essas regras, cada personagem escolhe um Cavaleiro para "servir". Isso significa que o personagem, por algum motivo, simpatiza com aqueles que cultuam o Cavaleiro em questão. Quanto às regras, observe o seguinte:

Ao acumular 6 desgraças e aleatorizar o encontro com um Cavaleiro, se o Cavaleiro for o mesmo que o personagem "serve", o jogador zera as desgraças no personagem como faria normalmente, mas não adquire nenhuma maldição. É como se o Cavaleiro reconhecesse um de seus servos e decidisse ignorá-lo em vez de amaldiçoá-lo. Em questão de regras, o personagem segue acumulando novas desgraças em jogo, normalmente, como se nunca tivesse acumulado o total de 6.

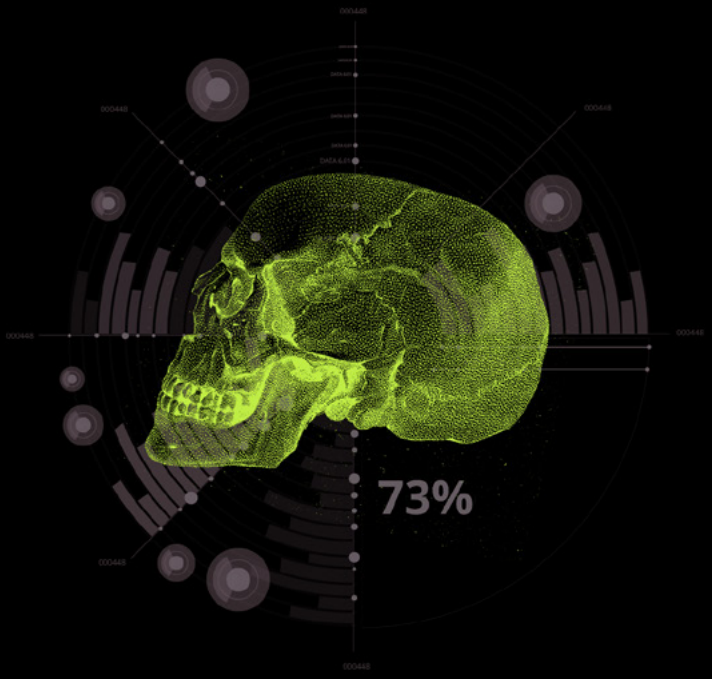
Você pode combinar essas regras com o suplemento Territórios. Sempre que revelar uma carta de domínio, é possível usar outro baralho para puxar uma carta e determinar as características do domínio revelado, seguindo as regras desse outro suplemento.

Quatro contra si

Existe algum motivo para haver servos dos Cavaleiros? Por que a humanidade está se dividindo nesses quatro perfis?

Será que, diferentemente dos últimos versículos da profecia, o conflito final será entre os quatro grandes exércitos dos arautos?

Não espere respostas de mim. Sou um poço de perguntas. Use o que quiser como fagulha e incendeie a sua mente ao interpretar as respostas dos dados.


73%

• UM CENÁRIO DE INFÆRNUM •

INFÆRNUM

Exemplos de megacorporações

[Pestis]: com o surgimento da grande doença, o setor farmacêutico de neurochips quadruplicou sua fortuna com a comercialização da manipulação de sensações. O tráfico de sentimentos se espalhou como uma praga pelo novo mundo.

[Bellum]: o excesso de implantes bélicos faz com que seja praticamente impossível distinguir alguns humanos dos agentes ciborgues. A petroleira que monopolizou o setor no novo mundo comercializa um tipo de "petrodiálise", um ritual que troca o sangue de ex-humanos por combustível fóssil decomposto, criando um exército de caídos.

[Fames] a escassez de alimentos no novo mundo torna praticamente impossível a vida dos que se negam a perder sua humanidade. Famintos, viciados em neurochips consumíveis, tentam enganar seus reais sentimentos. São chamados de "desgraçados": os que povoam os espaços ignorados pelos que detêm o poder.

[Mors] a imortalidade é fruto de pesquisa de uma das quatro megacorporações. Ao que tudo indica, já existem aqueles que conseguiram fazer o download e upload de suas almas em novos receptáculos. Contudo, parece haver algo estranho com as carcaças vazias: por algum motivo, elas não apodrecem.

SYSTEM WORKING...

```
2212 1100 1110 0001 0112 2500 2231 100
2212 1100 2313 0001 0112 2310 2231 200
2000 1120 1110 1001 0113 2500 2231 203
2202 1100 3210 0001 0112 0100 2001 100
```

Todos já ouviram falar da profecia prevista pelos algoritmos. Quando a sede secreta da Resistência for atacada por um exército de agentes, o mundo todo sucumbirá ao domínio das quatro megacorporações. Reagir e resistir à falsa autoridade desse governo autoproclamado é tudo que resta. Uni-vos, irmãos. Alguns de nós podem perecer, mas nunca conseguirão deter a Resistência.

CYFÆRNUM é o novo mundo. A maior megalópole que já existiu foi erigida sobre toda a porção de água que cobre o planeta. Por algum motivo, o solo dos continentes tornou-se venenoso e mortífero, como se a terra quisesse expelir os carrapatos humanos que a povoaram por séculos. Nesse imenso conglomerado metálico de poluição, tecnologia e neon, derrubar as quatro megacorporações, e aniquilar seu poderio, é a única maneira de impedir o fim de todas as coisas. Encontrar a "terra prometida" equivale a encontrar a cura para a doença radioativa que afetou o mundo antigo. Provavelmente as megacorporações foram responsáveis pelo envenenamento da terra. Provavelmente elas já têm a cura. Mas, obviamente, elas preferem lucrar com o apocalipse.

CRIE SEU IRMÃO DA RESISTÊNCIA
COM AS REGRAS DE ALEATORIEDADE ZERO.

O MUNDO É

PUNK

Responda cada uma das perguntas de definição e considere que seu personagem faz parte de um movimento de sobreviventes, um grupo formado por pequenos núcleos espalhados pela megalópole que se opõem à autoridade das quatro megacorporações.

O MUNDO É

TECNO-LÓGICO

Implantes, computadores minúsculos de projeção, nanoprocessadores, próteses hi-tech, exoesqueletos… considere tudo isso ao descrever a bênção e as tralhas do seu personagem. Caídos são ciborgues bizarros a serviço das megacorporações, comumente intitulados ***agentes.*** Almas são ***downloads*** dos dados de sistema de cada agente derrotado. Presságios são tentativas de ***reboot*** nos fatos que ocorrem a cada rolagem.

Exemplos de tralhas tecnológicas

(1d6)

1. Drone com armas acopladas e controle via comandos remotos de voz;

2. Memodrive com registros das vivências de alguém;

3. Katana com lâmina laser e nanocontrole que ajusta a direção dos golpes;

4. Lente de realidade aumentada, com diferentes modos de visualização;

5. Veículo modificado com nitrotech verticais/horizontais e direção assistida;

6. Escudo de pulso com ativação instantânea e sistema de defesa pesada.

DIA 0001

O jogo começa numa noite qualquer da megalópole, quando a sede oculta da Resistência é atacada por um exército de agentes que a descobriu. Como era esse local? Como são os agentes?

NOS DIAS SEGUINTES...

Busque pistas da "terra prometida" - que é a cura para o mundo antigo - e encontre meios de aniquilar todo o poderio das quatro megacorporações. Sem diplomacia, apenas resista.

Ideias de bênçãos hi-tech

(1d6)

1. Exoesqueleto com diversos recursos bélicos acoplados;

2. Mod. de invisibilidade com ativação instantânea;

3. Carenagem corporal de alta resistência;

4. Pacote de softwares de hacking pré-instalados via implante neural;

5. Pacote de softwares de artes marciais pré-instalados via implante neural;

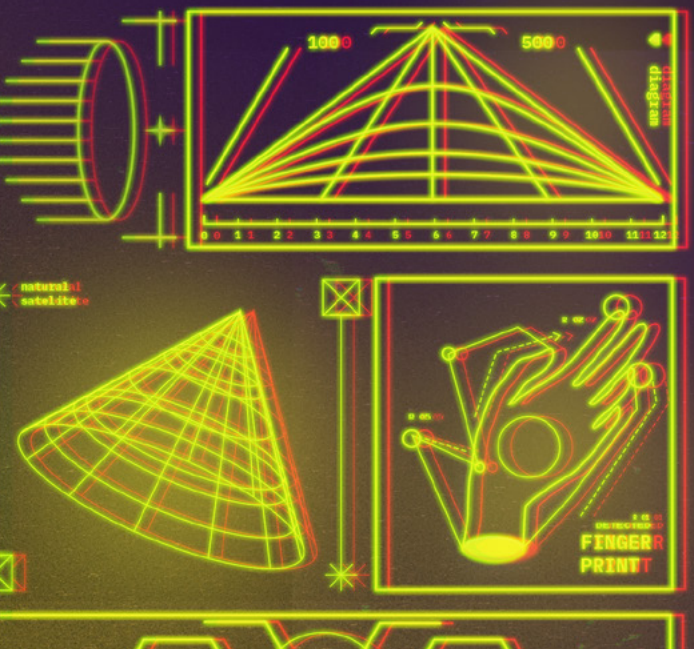
6. Mod. de projeção, com a possibilidade de alterar a própria aparência ou de elementos próximos.

Relacione cada uma das megacorporações a um dos Cavaleiros do apocalipse. Ou seja, elas são responsáveis pelas pestes, pelas guerras, pela fome e pelas mortes de todos que pereceram com o envenenamento do mundo antigo. Considere que os quatro Cavaleiros já manifestaram sua presença no cenário e foram eles os responsáveis pela decadência do planeta que conhecíamos.
Você pode utilizar essa contextualização junto do suplemento ***Domínios*** para determinar setores da megalópole de Cyfærnum que são governados por cada uma das megacorporações. Essa é uma boa maneira de explorar e descobrir todas as zonas do novo mundo. Nesse caso, ao vivenciar algum dos eventos descritos no livro, trate como metáfora o que for preciso e trabalhe com as suas primeiras ideias. Faça perguntas com **1d6**, gere ideias com **2d6** e ~~*sobreviva*~~ resista com **3d6**.

D E S C U B R A

EM JOGO

Quem governa cada uma das megacorporações? Qual é a cura para o mundo antigo envenenado?



Simulação de universos paralelos

A partir de uma jogatina de Cyfærnum, você pode pensar na possibilidade de "criar outros mundos". Não seria difícil explicar a existência de tecnologias que permitissem a "viagem" para realidades distintas.

Uma ideia que pode render na ficção: num determinado lugar da megalópole, os personagens de Cyfærnum podem acessar A.Q.U.A. – uma rede que conecta realidades paralelas.

Personagens conectados à A.Q.U.A. podem ser afetados por efeitos colaterais, dependendo da experiência vivenciada em outras realidades. Por que isso ocorre? As megacorporações sabem da existência da A.Q.U.A.? Ou é um refúgio virtual da Resistência? Estaria a "terra prometida" em algum endereço eletrônico de A.Q.U.A.?

Ideias. Apenas fagulhas para que você crie incêndios aí, do seu jeito.

• UM SUPLEMENTO DE INFÆRNUM •

INFÆRNUM

Revele cartas, descubra o fim.

A quem odeia o som dos dados

Tudo bem, deixe os cubinhos de lado. Pegue um baralho e terá tudo que precisa.

Infærnaculum substitui os dados utilizados nas três mecânicas centrais de Infærnum.

Em vez de rolar 1d6, faça perguntas puxando uma carta.

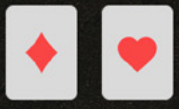
Em vez de rolar 2d6, gere ideias puxando duas cartas.

Em vez de rolar 3d6, interprete ações dos personagens puxando três cartas.

Nestas regras, você aprenderá a se aventurar nos últimos dias utilizando um baralho no lugar dos dados. Ou seja, para cada rolagem `de 1, 2 ou 3d6` serão explicadas mecânicas alternativas utilizando um baralho comum de 52 cartas + 2 curingas.

Em vez de rolar `1d6`, faça perguntas puxando uma carta do baralho.

Se o naipe for preto, a resposta é `SIM`.



Se o naipe for vermelho, a resposta é `NÃO`.

Se achar que um `SIM` é provável, puxe duas cartas: *basta que apenas uma delas seja preta para que a resposta seja* `SIM`.

Se achar que um `NÃO` é provável, puxe duas cartas: *basta que apenas uma delas seja vermelha para que a resposta seja* `NÃO`.

Em vez de rolar 2d6,
gere ideias puxando duas cartas do baralho.

A PRIMEIRA CARTA REPRESENTARÁ UM

VERBO

A	ganhar
2	começar
3	encontrar
4	descobrir
5	conhecer
6	facilitar
7	conquistar
8	aumentar
9	recompensar
10	unir
J	conseguir
Q	guiar
K	libertar

A	pacificar
2	curar
3	proteger
4	ajudar
5	aceitar
6	criar
7	planejar
8	resgatar
9	esperar
10	sonhar
J	investigar
Q	fazer
K	fortalecer

A	mudar
2	expor
3	imitar
4	bloquear
5	tomar
6	esconder
7	iludir
8	recusar
9	controlar
10	perseguir
J	emboscar
Q	vingar
K	perder

A	terminar
2	julgar
3	diminuir
4	trair
5	pausar
6	finalizar
7	ignorar
8	separar
9	abandonar
10	oprimir
J	enganar
Q	fracassar
K	prejudicar

Menos rolagens, mais opções

Ao rolar 2d6 para gerar ideias, você gera 2 verbos ou 2 substantivos em resultados diferentes nos dados. Contudo, aqui as listas contêm mais palavras. Enquanto cada lista para rolagem de dados possui 36 termos, as listas destas regras possuem 52 termos.

Uma, duas, quantas quiser

Quer saber o que um personagem não jogador fará a seguir? Puxe uma carta e observe a tabela de verbos.

Precisa de ideias para inserir algum elemento na cena? Você pode puxar duas cartas, unindo verbo e substantivo, ou apenas uma, observando a tabela de substantivos.

Revele quantas cartas desejar. Conforme a necessidade, olhe a tabela que mais fizer sentido e siga sua intuição.

Precisa montar uma cena do zero? Puxe várias cartas, olhe vários substantivos. Faça o que bem entender. Prometo que ninguém vai bater na tua porta para te julgar por estar "jogando errado".

A SEGUNDA CARTA REPRESENTARÁ UM

SUBSTANTIVO

A	ambiente
2	aliança
3	inimigo
4	confronto
5	dor
6	mentira
7	poder
8	problema
9	lar
10	caminho
J	doença
Q	morte
K	falha

A	atenção
2	ferimento
3	ilusão
4	raiva
5	caos
6	clima
7	boato
8	caído
9	fé
10	viagem
J	riqueza
Q	animal
K	negócio

A	medo
2	solidão
3	esperança
4	verdade
5	perigo
6	cilada
7	prova
8	vazio
9	objetivo
10	sucesso
J	liderança
Q	pista
K	ódio

A	informação
2	sentimento
3	sentidos
4	traição
5	descanso
6	paz
7	plano
8	separação
9	abandono
10	opressão
J	engano
Q	fracasso
K	derrota

Puxe uma carta para um verbo e embaralhe-a novamente para que não anule um substantivo. Junte os resultados numa sentença e interprete-a normalmente. Se não fizer sentido, puxe uma nova carta e substitua o verbo ou substantivo que saíram antes. Usando dados, dois verbos e substantivos sairão a cada rolagem de números diferentes; ainda assim, aqui há mais verbos e substantivos disponíveis para gerar ideias.

`Em vez de rolar 3d6`, interprete ações pretendidas puxando três cartas do baralho.

Observe apenas os naipes das cartas.
Opcionalmente, você pode considerar o valor das cartas:

```
- A 2 3 4 5 6 7 8 9 10 J Q K +
```

Se desejar, você pode considerar que quanto maior o valor da carta, mais relevante é o acontecimento. Você pode relacionar acontecimentos revelados por cartas de mesmo valor.

Vale destacar que as probabilidades de cada resultado são diferentes ao usar cartas. Contudo, sua experiência de jogo na ficção não será afetada negativamente por isso.

Você pode remover curingas do baralho. Se incluí-los, considere que em quaisquer "rolagens" `de 1, 2 ou 3d6` eles representam uma reviravolta extrema na história.

Interpretações intensas

Se optar por considerar o valor das cartas durante as ações dos personagens, intensifique ou amenize a interpretação dos resultados conforme os naipes que forem revelados.

K de paus, por exemplo, seria uma desgraça e tanto. Você pode até mesmo considerar que cartas de figuras (J, Q e K) permitem interpretações extras, como tormentos no caso de desgraças, ações adicionais no caso de façanhas, e reviravoltas extremamente positivas no caso de milagres.

XV
THE DEVIL.

• UM SUPLEMENTO DE INFÆRNUM •

Prevendo o Fim

Este conteúdo introduz o uso dos arcanos maiores de um tarô em jogo. Uma possibilidade válida aqui é usar essas regras para gerar ideias de cenas futuras da narrativa. Pause a ficção e consulte o que está por vir por meio do tarô.

Como a profecia foi revelada? Há quem diga que o fim de todas as coisas foi prenunciado por sábios que transitavam além do véu da realidade. Estudiosos que mantinham contato com outros planos e descobriram a existência de 22 entidades maiores, denominadas Arcanos – e foram elas que contaram os detalhes sobre o apocalipse.

Arcanos	Verbos	Substantivos
0 - O Louco (Andarilho)	mudar, confiar	jornada, confiança
I - O Mago	controlar, conhecer	estratégia, astúcia
II - A Sacerdotisa	perceber, reconhecer	sonho, segredo
III - A Imperatriz	crescer, fortalecer	intuição, sabedoria
IV - O Imperador	conquistar, liderar	domínio, conquista
V - O Hierofante (Papa/Sacerdote)	ordenar, reunir	tradição, fé
VI - Os Enamorados	escolher, contradizer	dúvida, probabilidade
VII - A Carruagem	avançar, progredir	movimento, ritmo
VIII - A Justiça	revelar, discernir	conflito, ordem
IX - O Eremita	isolar, fugir	solidão, fuga
X - A Roda da Fortuna	resolver, melhorar	solução, sorte
XI - A Força	superar, seduzir	paixão, razão
XII - O Enforcado	sacrificar, alterar	dor, sacrifício
XIII - A Morte	terminar, transformar	fim, transformação
XIV - A Temperança	equilibrar, pacificar	paz, harmonia
XV - O Diabo	enganar, desejar	desejo, distração
XVI - A Torre (A Casa de Deus)	destruir, retomar	mudança, destruição
XVII - A Estrela	inspirar, motivar	força, esperança
XVIII - A Lua	iludir, criar	ritual, ilusão
XIX - O Sol	aumentar, proteger	proteção, grandeza
XX - O Julgamento	libertar, renovar	cura, liberdade
XXI - O Mundo	desafiar, vencer	objetivo, desafio

O jogo em jogo

Sim, as significações usadas aqui para cada carta bebem e se inspiram em possíveis leituras de tarô. Mas jamais têm a intenção de anular significados em quaisquer práticas ou modos de leitura que já existam. Por falar nisso: você pode considerar que cartas reveladas de ponta-cabeça têm um sentido "negativo" para os personagens dos jogadores.

Arcanos	Adjetivos
0 - O Louco (Andarilho)	insano, confiável
I - O Mago	inteligente, adaptável
II - A Sacerdotisa	oculto, profundo
III - A Imperatriz	independente, sábio
IV - O Imperador	implacável, superior
V - O Hierofante (Papa/Sacerdote)	valoroso, espiritual
VI - Os Enamorados	incerto, contraditório
VII - A Carruagem	racional, experiente
VIII - A Justiça	verdadeiro, justo
IX - O Eremita	sozinho, prudente
X - A Roda da Fortuna	afortunado, evoluído
XI - A Força	persistente, resiliente
XII - O Enforcado	sacrificado, renascido
XIII - A Morte	mortal, final
XIV - A Temperança	equilibrado, estável
XV - O Diabo	mentiroso, encantador
XVI - A Torre (A Casa de Deus)	trágico, destrutivo
XVII - A Estrela	perseverante, iluminado
XVIII - A Lua	misterioso, místico
XIX - O Sol	grandioso, protegido
XX - O Julgamento	liberto, renovado
XXI - O Mundo	desafiador, vitorioso

Inspiração sem redução

Toda e qualquer manifestação de espiritualidade – que não seja opressora – merece total respeito. O uso do tarô aqui não tem o intuito de tratar como simples ferramenta o que pode carregar uma significação muito maior para alguém.

Ao usar este conteúdo, você precisará apenas das **22 CARTAS DE ARCANOS MAIORES** de um tarô. Puxe três cartas, uma para cada coluna, e forme uma sentença com um verbo, substantivo e adjetivo.

Você pode puxar cartas para gerar um tema central que guiará a sua sessão de jogo, ou de uma a três cartas para gerar ideias em momentos específicos – em vez de rolar 2d6.

Exemplos de uso:

O Mago

O Mago +
O Eremita

O Mago +
O Eremita +
A Morte

- Puxe UMA CARTA e observe um verbo para gerar ideias de uma ação mais geral.
- Puxe UMA CARTA e observe um adjetivo para qualificar algum elemento na ficção.
- Puxe DUAS CARTAS e observe um verbo e um substantivo para gerar ideias de uma ação mais específica.
- Puxe DUAS CARTAS e observe um substantivo e um adjetivo para gerar ideias de algum elemento na ficção.
- Puxe TRÊS CARTAS e observe um verbo, um substantivo e um adjetivo para gerar ideias de uma ação extremamente específica.

Elaborando alguma sentença, trabalhe com as primeiras ideias que vierem à mente e imagine o que acontece na ficção. Lembre-se que – assim como na rolagem de **2d6** para gerar ideias – os termos são apenas fagulhas para que você formule algo na narrativa a partir das combinações dessas palavras.

Atente-se sempre

Se você ou alguém do seu grupo se sentir incomodado com a utilização de cartas de tarô em um jogo de interpretação de papéis, apenas evite este suplemento.

Arcanos é um conteúdo extra justamente por motivos como esse.

V
ZR
DIA SNSMV
EIZ SMG
C S
SAB LIVE
Z HG CSSM
IHS
FL
N
BD
FS
RM
SD

• UM SUPLEMENTO DE INFÆRNUM •

Aleatoriedade acima de tudo

Se você prioriza e ama o caos da aleatoriedade, este suplemento é para você.

Eu, pessoalmente, não consigo jogar Infærnum solo sem usar essas regras. Gosto de ter essas tabelas à mão para deixar que, vez ou outra, os dados respondam minhas dúvidas em situações mais específicas.

Nestas regras, você encontrará tabelas para auxiliar na interpretação de alguns fatos na narrativa em determinadas situações. **CONSIDERANDO A FICÇÃO, ROLE 1D6 E OBSERVE O RESULTADO NA TABELA ADEQUADA.** A partir disso, se precisar, você pode fazer perguntas com 1d6 ou gerar ideias com 2d6 para obter mais detalhes.

O que acontece ao rolar uma desgraça?

1	Um novo fato ou elemento entra em cena. Por que isso é ruim?
2	Algo ruim acontece relacionado a um elemento ou fato que já está em cena.
3	A situação é muito pior do que aparentava. Por quê?
4	Algum personagem sofre um tormento superficial.
5	Um personagem não jogador é afetado severamente por algo.
6	Algum personagem sofre um tormento grave.

O que ocorre ao rolar um acontecimento neutro?

1. Algo que estava oculto é revelado na cena.
2. Um personagem ou grupo de personagens não jogadores entra em cena.
3. Algo no ambiente chama a atenção. O que é? Isso tem alguma importância?
4. A cena é alterada por algum novo fato ou elemento. O que é?
5. Algo acontece relacionado a um elemento ou fato que já está em cena.
6. Algo extremamente inesperado ocorre na cena. Por que isso é tão surpreendente?

Durante um confronto, o que um personagem não jogador fará a seguir?

1. Atacará com todas as forças que possui.
2. Utilizará uma habilidade ou poder praticamente inexplicável.
3. Tentará se defender a qualquer custo.
4. Agirá de modo completamente inesperado. Por quê?
5. Usará artimanhas para atacar de surpresa.
6. Manifestará um novo poder ou habilidade que ainda não havia utilizado.

Caos ao pé da letra?

Não necessariamente. A essa altura você já deve ter percebido que Infærnum é uma caixa de ferramentas para que você crie seu apocalipse e jogue com seu personagem nos últimos dias de todas as coisas.

Com isso em mente, em jogo, use o que quiser dessas páginas, faça perguntas com 1d6, gere ideias com 2d6, construa possibilidades novas a partir das fagulhas que existem no livro como um todo.

Rolou 3 acontecimentos neutros numa ação? Precisa rolar 3 vezes na tabela ao lado para descobrir o que ocorre? Não necessariamente. Pare o fluxo da narrativa e respire. Use os acontecimentos neutros para descrever "coisas nos arredores", ou até mesmo em locais diferentes do lugar da cena atual. Brinque com os sentidos dos personagens, aproveite-se disso para dar mais cor e sabor à história que está sendo criada.

Personagens não jogadores

Quando as regras mencionam personagens não jogadores, lembre-se que isso também se refere a possíveis aliados dos personagens dos jogadores. Ou seja, a exemplo, a tabela "Durante um confronto, o que um personagem não jogador fará a seguir?" também pode ser utilizada para entender as ações de aliados (não apenas dos caídos ou inimigos).

Já essa tabela aqui , sobre a primeira abordagem, use-a quando fizer sentido. Não precisa se prender a ela sempre que encontrar alguém novo na história. Faz sentido que um caído monstruoso seja hostil na cena? Então faça de conta que essa tabela não existe e siga com sua intuição.

Na primeira abordagem, qual é o comportamento de um personagem não jogador?

1	Hostil. O personagem não jogador pode até mesmo ser violento.
2	Discordante. O personagem não jogador pensa de um modo oposto.
3	Indiferente. O personagem não jogador parece não demonstrar interesse.
4	Curioso. O personagem não jogador puxa conversa e faz perguntas para saber mais.
5	Amigável. O personagem não jogador está disposto a ouvir e opinar.
6	Prestativo. O personagem não jogador está disposto a ajudar de alguma maneira.

Qual o objetivo principal de uma súplica em um quadro de orações?

1	Lidar com um ninho de caídos. Um portal deve ser fechado.
2	Alguém ou algo foi raptado. Essa súplica envolve investigação e resgate.
3	Há um caído solitário num determinado local. Será necessário eliminá-lo.
4	Há um caído perigosíssimo nos arredores. Por que será preciso capturá-lo?
5	Há boatos sobre a existência de uma fenda nas proximidades. É possível fechá-la?
6	Um senhor das profundezas tomou um território. O que fazer com esse colosso?

Use os resultados nas tabelas como fagulhas de ideias nas ocasiões em que fizerem sentido na ficção. Se tiver dúvidas ou quiser saber mais detalhes, faça perguntas com 1d6 ou gere ideias com 2d6 normalmente.

Missões e motivações

Em Infærnum, as súplicas são como motivos para que os personagens dos jogadores entrem em aventuras bizarras (e até paralelas) em um mundo apocalíptico.

Mas faz sentido que existam súplicas e suplicantes num cenário prestes a ruir? Talvez. E se a profecia for parcialmente verdadeira? E se os Cavaleiros trouxerem todo o caos dos últimos dias, mas o grande conflito não acontecer? E se a Terra Prometida for uma mentira? E se cada dia, na realidade, não for apenas um dia na ficção?

Esses são exemplos de situações que possibilitam "ter tempo" de explorar a existência de súplicas na sua história.

Note que a tabela ao lado cita elementos de outros suplementos. Recorra a eles sempre que precisar de mais detalhes.

gerador infernal de caídos

Para criar um caído aleatoriamente, role 3d6 e relacione, como quiser, o resultado de cada dado a uma das 3 tabelas a seguir:

Aparência:

1 - Monstruosa
Por que este caído é bizarro? É difícil olhar para ele? Ele é assustador?

2 - Humanoide
Por que este caído é familiar? Ele lembra um humano? Ele parece inofensivo?

3 - Espectral
Por que este caído é incorpóreo? Ele parece intocável? É difícil enxergá-lo?

4 - Animalesca
Por que este caído parece um animal? Qual animal ele aparenta?

5 - Elemental
Por que este caído lembra algum elemento? De qual elemento ele parece ser formado?

6 - Mutável
Este caído muda de aparência de tempos em tempos. Role 1d6 aqui quando fizer sentido.

Desafio:

1-2: 1d6 (normal)
3-5: 2d6 (difícil)
6: 3d6 (extremo)

E lembre-se: faça perguntas com 1d6 e gere ideias com 2d6 sempre que precisar.

Habilidades:

1 - Possível servo da Peste
Este caído possui poderes relacionados à natureza. Pode ser que controle fauna e flora durante embates. Suas habilidades também podem estar relacionadas à cura.

2 - Possível servo da Guerra
Este caído possui poderes destrutivos. O foco de suas ações está em atacar sem a preocupação de se proteger. Pode ser que controle fogo, cause explosões, ou até mesmo que tenha força descomunal.

3 - Possível servo da Fome
Este caído possui poderes mentais. Pode ser que tenha capacidades mágicas de controlar mentes e criar ilusões. Coisas inexplicáveis podem acontecer ao enfrentar poderes assim.

4 - Possível servo da Morte
Este caído possui poderes mortíferos. É bem provável que ele tenha o dom de transitar entre os mortos e controlar suas carcaças. Pode ser também que ele seja capaz de drenar energia vital.

5 - Possível membro do exército da Terra Prometida
Este caído possui poderes defensivos. Pode usar armas e equipamentos, sempre por meio de abordagens e estratégias para sua proteção. É um guardião por instinto.

6 - Mutável
Este caído alterna suas habilidades de tempos em tempos. Role 1d6 aqui quando fizer sentido.

Fluxo de jogo infernal

Role 1d6 para definir o tema da cena:

1: DESGRAÇA
Algo ruim para os personagens dos jogadores está acontecendo.

2-3: ACONTECIMENTO NEUTRO
Algo novo está acontecendo.

4-5: FAÇANHA
Os personagens dos jogadores estão fazendo algo.

6: MILAGRE
Algo bom para os personagens dos jogadores está acontecendo.

Gere ideias com 2d6 sobre o tema da cena.
Se preciso, faça perguntas com 1d6 e vá definindo aos poucos os elementos da cena.

▼

Definida a cena, os personagens podem agir rolando 3d6.
Os resultados de cada ação são interpretados em qualquer ordem.
É possível gerar ideias com 2d6 ou fazer perguntas com 1d6 durante a interpretação.

▼

Quando achar que a cena foi completamente explorada na narrativa, volte ao início do fluxo para criar uma nova cena, começando pela definição de seu tema.

Aos poucos, você perceberá que o fluxo acontecerá intuitivamente durante a ficção. Não se prenda tanto à estrutura, mas sim ao que a narrativa exige durante o jogo. Chegou a um impasse? Gere ideias com 2d6. Tem algo em mente, mas quer saber detalhes? Faça perguntas com 1d6. No mais, tente manter a fluidez da história e deixe o jogo seguir naturalmente como julgar que funciona melhor para você ou para o seu grupo.

oráculo do fim infærnal

Este é um recurso para jogos cooperativos, em que cada jogador interpreta um personagem. Em vez de fazer perguntas a um "mestre" — como se ele fosse a personificação de um deus na mesa de jogo —, escolha um jogador qualquer e faça a pergunta para ele, seguindo a estrutura:

Oráculo [nome do jogador], [pergunta]?

Exemplo: Oráculo Caio, existe algo no teto que atrai a nossa atenção?

Ou seja, sempre que um jogador faz uma pergunta e confere o título de Oráculo a outro, é esse outro jogador que será o responsável por "transformar o ponto de interrogação em um ponto final".

O Oráculo pode responder como quiser, ou usar os recursos do próprio jogo antes de dar sua resposta:

- Rolar `1d6` para aleatorizar sua resposta;
- Rolar `2d6` para gerar ideias sobre a resposta.

Em todo caso, o Oráculo pode complementar sua resposta como julgar melhor e até interpretar personagens não jogadores caso sinta necessidade.

Vale dizer que quem faz uma pergunta a um Oráculo pode usar disso para criar suposições que serão validadas em jogo.

Exemplo: Oráculo Raul, será que aqui existe um enigma que pode revelar uma passagem secreta?

Em vez de apenas impor suas ideias aos demais jogadores — como muitos falsos deuses costumam fazer —, essa é uma maneira de compartilhá-las para que sejam enriquecidas também por meio das opiniões e interações dos outros. Já que estamos falando do fim de todas as coisas, por que não falar do fim dos mestres? Por mais que seja possível jogar Infærnum de modo guiado, considere dar uma chance aos outros modos. ***Contribuir para a queda dos falsos deuses pode ser divertido.***

point.crawl infernal

Pontos de interesse são localidades por onde os personagens dos jogadores podem passar em cada território.

Para criar pontos de interesse no território em que os personagens dos jogadores estão, role 3d6 sobre uma folha de papel.

- Marque na folha o local em que os dados caíram sobre o papel. Isso poderá representar as distâncias, mesmo que abstratas, entre os 3 pontos gerados.

- Observe o resultado de cada dado:

1: DESGRAÇA
Há algum perigo neste lugar.

2-3: ACONTECIMENTO NEUTRO
Há algum indício de que existem pessoas neste lugar.

4-5: FAÇANHA
Há algo que os personagens dos jogadores podem resolver neste lugar (súplicas).

6: MILAGRE
Há algo muito útil para os personagens dos jogadores neste lugar.

Faça perguntas com 1d6 sobre a conexão entre essas três localidades.
Exemplo: Existem estradas que facilitam a viagem entre esses locais?

Você pode escolher uma das localidades para que seja a mais próxima do grupo de personagens dos jogadores, ou fazer perguntas para descobrir isso aleatoriamente.

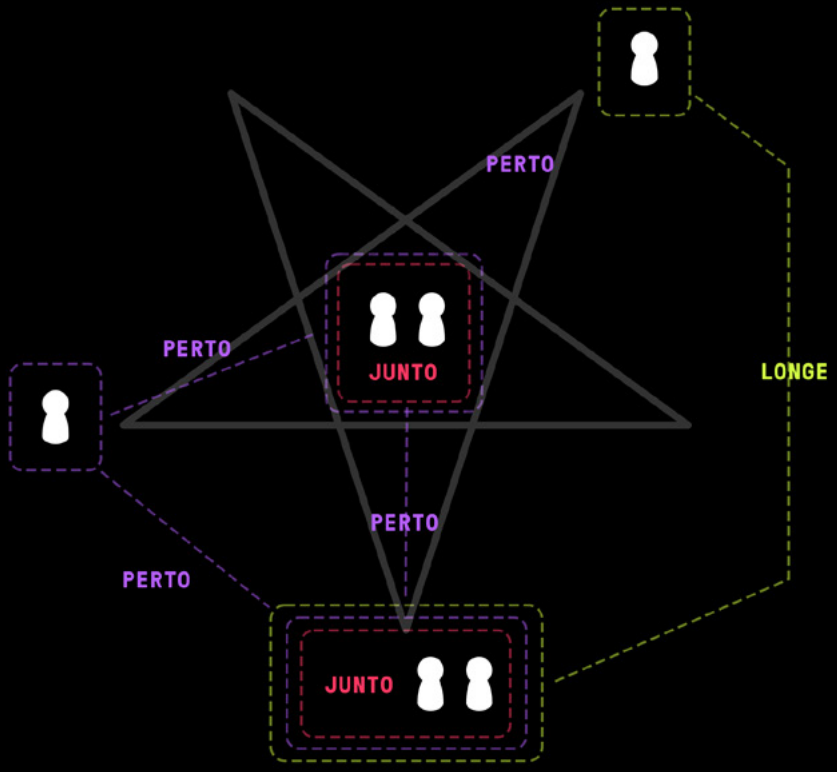
Gere ideias com 2d6 para definir o que há em cada ponto de interesse e, se precisar, faça perguntas com 1d6. Anote o que for necessário e, se desejar, desenhe na folha algo para representar as localidades geradas e como estão ligadas entre si. Isso pode muito bem funcionar como um mapa mais detalhado do território que está sendo explorado.

pentagrama infernal

O pentagrama é uma maneira de calcular distâncias abstratas entre os personagens durante um confronto. Ao usar essas regras, você precisará de algo para representar cada personagem — jogador e não jogador — envolvido num embate. Você pode usar miniaturas, marcadores quaisquer ou até mesmo dados diferentes.

Existem três distâncias possíveis: **JUNTO** **PERTO** **LONGE**

Durante confrontos, você pode posicionar os marcadores que representam os personagens tanto nas pontas quanto no centro de um pentagrama. Veja exemplos de posicionamento no pentagrama a seguir:



Personagens posicionados numa mesma ponta do pentagrama (ou no centro) estão **JUNTOS**.

Personagens posicionados a uma ponta de distância estão **PERTO**.

Personagens posicionados a duas pontas de distância estão **LONGE**.

Personagens no centro sempre estão **PERTO** de personagens em todas as pontas.

Preste atenção ao que ocorre na ficção e reposicione os marcadores que representam os personagens sempre que fizer sentido — conforme as distâncias forem alteradas em jogo.

Se desejar deixar os combates um pouco mais táticos, você pode considerar que:

- Ao tentar um ataque corpo a corpo, um personagem jogador só poderá usar *façanhas* para reduzir a dificuldade do desafio de um inimigo se estiver **JUNTO** dele.
- Ao tentar um ataque à distância, um personagem jogador só poderá usar *façanhas* para reduzir a dificuldade do desafio de um inimigo se estiver **PERTO** dele.
- Um personagem jogador pode alterar sua distância de um inimigo em um passo (**JUNTO** ↔ **PERTO** ou **PERTO** ↔ **LONGE**) ao usar um *acontecimento neutro* para isso.
- Um personagem jogador pode alterar sua distância de um inimigo em até dois passos (**JUNTO** ↔ **LONGE**) ao usar uma *façanha* para isso.
- *Acontecimentos neutros* e *façanhas* usados para alterar distâncias *não* reduzem a dificuldade do desafio de um inimigo.
- *Milagres* ignoram distâncias abstratas e reduzem a dificuldade do desafio de inimigos normalmente.

Essas regras valem apenas para personagens jogadores. Em ***desgraças*** roladas pelos jogadores, inimigos podem causar tormentos normalmente, independentemente de suas distâncias em relação aos personagens dos jogadores. Além disso, sempre que um jogador rolar uma ou mais desgraças (que não forem anuladas), elas devem ser interpretadas antes dos outros resultados da mesma rolagem, e seu personagem deve ser reposicionado para uma distância que seja a pior possível em relação a ao menos um inimigo (**PERTO** ou **LONGE** caso priorize ataques corpo a corpo; **JUNTO** ou **LONGE** caso priorize ataques à distância). Se necessário, faça perguntas com 1d6 para decidir aleatoriamente.

frustum infærnal

Esta é uma prévia das regras de **Frustum** — a sequência de Infærnum.

O apocalipse aconteceu há mil anos.
Só restam alguns poucos humanos e inúmeros caídos povoando as ruínas do mundo.

Além disso, existem **carcaças** espalhadas por locais aleatórios: corpos que por algum motivo não apodrecem até que você os possua.

Você é um imortal. Um fôlego de vida desmemoriado que toma essas carcaças para explorar as ruínas do mundo e recuperar o passado — de cada carcaça possuída e do mundo. Você não é o único. Há outros imortais como você.

TOME UMA CARCAÇA

A primeira carcaça que você toma está num "berço", um "local de poder", com seus antigos pertences por perto. Role para tralhas ou imagine o que são esses equipamentos.

Há uma lápide com o nome dessa carcaça gravado nela. Além disso, há um tipo de epitáfio, como se fosse um "título" que essa carcaça teve em vida.

Você não se lembra das forças ou fraquezas dessa carcaça, por isso começa sem sorte e azar.

Contudo, você se lembra de uma coisa: essa carcaça possui um poder, que é a sua bênção. Imagine-o e anote-o. (Exemplo: criar e controlar fogo).

EXPLORE AS RUÍNAS DO MUNDO

Cada sessão de jogo será a exploração de uma ruína.
3 cenas são o bastante para explorar totalmente uma ruína.
A cada cena, será preciso responder 2 perguntas:

1: Como é o ambiente?
2: O que chama atenção aqui?

Não há mestres em Frustum. Se estiver jogando sozinho, você pode fazer perguntas ao próprio jogo com 1d6 ou gerar ideias com 2d6 para chegar a essas respostas. Se estiver jogando com mais pessoas, sempre que precisar fazer perguntas ou suposições, escolha um jogador para que responda. Observe as regras descritas neste livro, em **"Oráculo do Fim Infærnal"**, para saber como proceder num **jogo sem falsos deuses.**

Definida a cena, imortais podem agir, rolando 3d6 como em Infærnum, com uma diferença:

2 acontecimentos neutros numa mesma rolagem fazem com que o imortal se lembre de um azar da carcaça. Imagine o que é e anote.
3 acontecimentos neutros numa mesma rolagem fazem com que o imortal se lembre de uma sorte da carcaça. Imagine o que é e anote.

Aos poucos, **você acumulará forças e fraquezas da sua carcaça atual**, representadas por suas sortes e seus azares.

Além disso, contabilize as **desgraças** que rolar. Elas representam o apodrecimento da sua carcaça atual. **Ao acumular 6, sua carcaça se desfaz** e rejeita instantaneamente a sua existência. O mesmo acontece ao rolar 666. Quando isso ocorre, seus pertences caem no chão e você é atraído para um novo berço, onde possuirá sua mais nova carcaça. Você se lembra de tudo que descobriu sobre o mundo, mas não se lembra das forças e fraquezas dessa nova carcaça tomada.

Se você estiver junto de outros imortais quando uma rejeição acontecer, **todos eles serão inexplicavelmente transportados junto com você** até o berço em que você possuirá sua nova carcaça. A diferença é que **eles são transportados com suas carcaças e pertences atuais.**

ANIQUILE OS CAÍDOS QUE ENCONTRAR

Ao explorar uma ruína, quando achar que faz sentido — logo depois da interação de um imortal com algum elemento da cena, por exemplo — é possível dizer "e aparece um desafio!". Essa é a deixa para incluir alguma complicação na cena. Use as **regras de desafio** e imagine como as ações dos imortais vão reduzindo a dificuldade de cada um desses desafios, independentemente do que eles são. Você pode usar a dificuldade de **1d6 para o desafio inserido na primeira cena e 2d6 para o desafio inserido na segunda cena.**

Na última cena, imagine um desafio extremo (3d6) ou até mesmo pior que isso. Além disso, imagine que existe um artefato lendário a ser recuperado aí, caso o desafio seja superado.

Esse artefato funciona como as bênçãos de Infærnum — inclusive, em vez de imaginá-lo, você pode rolar na tabela de bênçãos deste livro para determinar o que ele é.

RECUPERE FRAGMENTOS DA HISTÓRIA DE TUDO

De alguma maneira, você descobre detalhes do passado do mundo ao pôr as mãos em um artefato. **Como isso acontece? O que você descobriu?**

Você pode jogar Infærnum até que o fim ocorra e usar essas regras para retornar às ruínas do mundo em que o apocalipse aconteceu.

Lembre-se que essa é apenas uma prévia adaptada do que está por vir. Prepare-se para explorar ruínas nos moldes da estrutura de aventuras do Altaris, da Coisinha Verde. Frustum, provavelmente, será um dos próximos projetos do Campfire Estúdio. A gente se vê daqui a mil anos. **Amém.**

• UMA SÚPLICA DE INFÆRNUM •

O que é uma súplica?

Em Infærnum, uma súplica é uma fagulha de aventura. Um direcionamento para que você jogue algo semelhante a uma missão que precisa ser cumprida. Súplicas são como "pedidos de socorro" divulgados em templos.

Para os personagens, são um meio de conseguir algumas moedas. Para os templos, são quase a mesma coisa – já que a décima parte de cada "contrato" fica com os sacerdotes de cada templo pela divulgação.

ANTES OU DEPOIS DOS PRIMEIROS INDÍCIOS DA PROFECIA COMEÇAREM A SE CUMPRIR, ESTA SÚPLICA É ANUNCIADA NO QUADRO DE ORAÇÕES DE ALGUM TEMPLO. **AS INFORMAÇÕES NO PEDIDO SÃO AS SEGUINTES:**

Sobre o caso:

Túmulos do cemitério local estão sendo violados. Covas estão sendo reabertas após algum tempo. Corpos estão desaparecendo e ninguém sabe ao certo o porquê disso estar acontecendo. Boatos começam a se espalhar nos arredores e, ainda assim, a coisa toda continua a se repetir de tempos em tempos.

Há quem diga que não há envolvimento de caídos no caso. Mas há quem duvide convictamente disso. Este suplicante é uma dessas pessoas que crê em algo mais.

SÚPLICA SOLICITADA POR:

Frade Melquior

RECOMPENSA:

10 moedas,
com dízimo a pagar.

Hipóteses:

Escolha ou role 1d6 para uma das hipóteses a seguir e jogue para entender se ela é verdadeira na ficção. *Quando houver ao menos uma hipótese já revelada como verdade, você pode avançar para a resolução ou continuar jogando para descobrir se mais alguma hipótese dá detalhes extras sobre a súplica.*

Não faça perguntas diretas com 1d6 para descobrir se a hipótese é verdadeira. Em vez disso, use a hipótese para gerar ideias sobre cenas e possíveis personagens não jogadores que sejam interessantes para obter mais detalhes que comprovem ou não a veracidade da hipótese em questão.

1. O suplicante tem mais informações ***que não foram reveladas na súplica***.
2. ***O coveiro está envolvido*** de alguma maneira nos desaparecimentos.
3. Apenas corpos com ***características específicas*** estão desaparecendo.
4. ***Rituais necromânticos*** são a causa dos túmulos violados.
5. Os desaparecimentos têm a ver com um possível ***caso de possessão.***
6. ***Alguém tem muito a perder*** caso os desaparecimentos persistam. Mas quem?

Quando uma hipótese se revelar como falsa, role 1d6 – ignorando resultados de hipóteses já verificadas – ou escolha outra hipótese ainda não verificada. Faça isso até que encontre ao menos uma hipótese verdadeira, ou que reste apenas uma delas para ser comprovada (caso em que essa última será automaticamente verdade). Jogando, faça perguntas com 1d6 ou gere ideias com 2d6 quando for preciso para entender por que uma hipótese é ou não verdadeira.

Resolução:

Um grupo de cultistas fanáticos está usando os corpos que desapareceram para um cerimonial estranhamente bizarro em algum lugar subterrâneo.

O QUE ELES ESTÃO FAZENDO COM OS CORPOS?

COMO É ESSA LOCALIDADE EM QUE ELES ESTÃO?

Como funciona cada súplica?

Você pode adaptar toda essa coisa de "pedidos de ajuda em templos" se essa descrição fugir demais da proposta do seu cenário.

Em todo caso, a estrutura de súplicas como a "Sacros Tentáculos" é a seguinte:

1 - Introdução breve ao contexto.
2 - Descrição do caso.
3 - Nome do suplicante (quem pediu ajuda).
4 - Recompensa.

Depois disso há uma lista de hipóteses que precisam ser testadas em jogo. Os personagens precisam descobrir na ficção se cada hipótese é verdadeira ou falsa. Quando ao menos uma hipótese for descoberta como verdadeira, a narrativa pode ir para sua resolução.

Sobre a resolução

A resolução é sempre fixa. Há um ponto final para a súplica que – literalmente – é o desfecho da aventura jogada. Contudo, por mais que haja um ponto final, os porquês desse desfecho são o que realmente importa. É para entender como a história chegou a esse fim que os jogadores testam cada hipótese.

Ou seja, assim uma mesma súplica pode ser jogada várias vezes por grupos diferentes e – por mais que tenha elementos finais predeterminados – pode variar muito a cada vez.

Além dos cultistas, há algo que chama muita atenção no local. A estátua cinzenta da figura perfeita de uma mulher, vestindo um longo manto sobre uma coluna de pedra. O manto vai até o que seriam os pés da escultura.

Contudo, no lugar dos pés, vários tentáculos saem de sob as vestes e se enrolam na coluna, até tocar o chão.

Gere ideias e tente entender a relação entre as respostas obtidas e as hipóteses comprovadas.

Possíveis desafios:

Cultista fanático

QUANTIDADE: ???

Um lunático adorador de alguma entidade que habita um plano diferente do nosso.

DIFICULDADE: 5

TORMENTOS QUE PODE CAUSAR:
Perfurações ou cortes profundos, por suas adagas ritualísticas.

Corpo revivido

QUANTIDADE: ???

Morto deformado que, por algum motivo, parece mais vivo que nunca.

DIFICULDADE: 3

TORMENTOS QUE PODE CAUSAR:
Lacerações ou cortes infecciosos, por seus dentes ou garras.

Sacros Tentáculos

QUANTIDADE: 1

Um caído que profanou, possuiu e deu vida à estátua de um ídolo sagrado.

DIFICULDADE: 10

TORMENTOS QUE PODE CAUSAR:
Constrição, por seus tentáculos. Atordoamento e confusão, por gritos estridentes capazes de rasgar o véu da realidade.

Desafios em súplicas

Ao criar súplicas, você pode predefinir a existência de alguns desafios. Observe a estrutura desta súplica e veja como as hipóteses podem se relacionar com os desafios listados.

Pense nos desafios como recursos que estão disponíveis no decorrer da história. Alguns deles estarão intimamente ligados à resolução da súplica, mas nada impede que outros possam surgir na ficção conforme as hipóteses vão sendo testadas em jogo.

Jogando, não se restrinja aos desafios listados na súplica. A lista não é para limitar, mas sim para que você tenha uma base até mesmo enquanto inspiração para criar novos desafios na narrativa.

A arte de Infærnum só foi possível de ser realizada por meio de obras e artistas. Alguns de décadas, séculos e eras atrás que por algum motivo encontraram seu caminho até nós.

Que este livro sirva de inspiração (ou conforto) em noites em que a imaginação e a criatividade parecem tomar abrigo em algum canto escuro e sombrio.

Igual as muitas vezes na produção deste livro.

Agradecimento especial ao Caio, por me escolher para fazer parte deste projeto.

Raul Rinaldi

CAMPFIRE ESTÚDIO • CAMPFIRE ESTÚDIO • CAMPFIRE ESTÚDIO •

@CAMPFIRE.ESTUDIO
CAMPFIRE.ESTUDIO@GMAIL.COM

Desaconselhável para menores de 16 anos.